This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

6

THE FRANK J. MARSHALL
COLLECTION OF CHESS BOOKS
PRESENTED TO
THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY
BY GUSTAVUS A. PFEIFFER
1932

Vollſtändige

Anweiſung,

das

Schachſpiel

durch einen

vorhergehenden allgemeinen Unterricht, dann durch die nachfolgenden Erläuterungen der von den beßten Meiſtern aufgeſtellten Muſterſpiele,

ohne

fernere mündliche Unterweiſung,

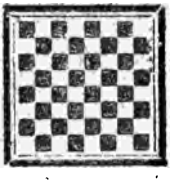
ſelbſt

ohne einen Mitſpieler,

gründlich zu erlernen.

Von J. A. Kindermann.

Zweyte verbeſſerte Auflage.



Mit zwey Kupfern.

Grätz, 1801.

Im Verlage bei Franz Ferſtl.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
634173 A
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS
R 1932 L

Jam quænam acies, quæ caſtra videtis,
Diſcite nunc (neque enim ſunt hæc ſine legibus arma)
Certandi leges, nequeant quas tendere contra.

Vida.

Vorbericht.

Die Italiäner haben unter allen Europäiſchen Nationen zuerſt über das Schachſpiel geſchrieben; ſonderbar genug, daß es Dichtern am erſten eingefallen iſt, über dieſes Spiel zu ſchreiben. Der bekannte Boccaz, der um die Mitte des vierzehnten Jahrhundertes lebte, läßt in ſeinem Filocolo eine ordentliche Partie Schach ſpielen, welches Marino in ſeinem Gedichte Adonis nachgeahmt hat. Der berühmte Dichter Vida, Biſchof von Alba (im Herzogthume Mont-

ferat) gab gegen die Mitte des sechszehnten Sekulums ein schätzbares lateinisches Gedicht vom Schachspiele heraus (das in der Folge öfters angeführt werden soll.) Georg Ducchi schrieb ein Gedicht über eben diesen Gegenstand in der Italiänischen Sprache, das 1607 zu Vicenza im Druck erschien.

Drey Jahre früher als dieses letzte Gedicht, erschien die erste Abhandlung vom Schachspiele zu Neapel. Dieses jetzt sehr seltene Buch hat einen Alexander Salvio zum Verfasser, und führt den Titel: Trattato de l'inventione et arte liberale del gioco di Scacchi. Philipp Carrera, ein Spanier, gab im J. 1617 ein weitläuftiges Buch von dem Ursprung und Fortgange des Schachspiels heraus. Gerade in eben demsel-

ben Jahre schrieb Gustav Selenus, ein Deutscher, vier Bücher vom Schach- und Königsspiel; letzterer soll der Herzog von Braunschweig August gewesen seyn, der als Schriftsteller jenen Namen angenommen hatte. Etwas später schrieb Damianus, ein Portugies, ein Werk von der Schachspielkunst. Seitdem thaten sich noch mehrere Schriftsteller in diesem Fache hervor, als: Calabrois und Bertin, Franzosen, und Cunningham, ein Engländer, vorzüglich aber die zwey berühmten Kenner dieses edlen Spiels, Stamma, ein Araber, oder vielmehr Syrier, welcher sich im J. 1730 zu London und dann lange Zeit zu Paris aufhielt, und endlich der weltbekannte Meister im Schachspiele, Andreas Danican Philidor, ein Franzose, geboren zu Dreux im J. 1726. Die Werke

Vollſtändige

Anweiſung,

das

Schachſpiel

durch einen

vorhergehenden allgemeinen Unterricht, dann

durch die nachfolgenden Erläuterungen der von den beßten Meiſtern aufgeſtellten Muſterſpiele,

ohne

fernere mündliche Unterweiſung,

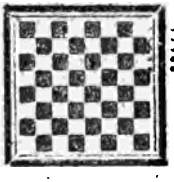
ſelbſt

ohne einen Mitſpieler,

gründlich zu erlernen.

Von J. B. Kindermann.

Zweyte verbeſſerte Auflage.



NEW YORK PUBLIC LIBRARY

Mit zwey Kupfern.

Grätz, 1801.

Im Verlage bei Franz Ferſtl.

Vollſtändige

Anweiſung,

das

Schachſpiel

durch einen

vorhergehenden allgemeinen Unterricht, dann durch die nachfolgenden Erläuterungen der von den beßten Meiſtern aufgeſtellten Muſterſpiele,

ohne

fernere mündliche Unterweiſung,

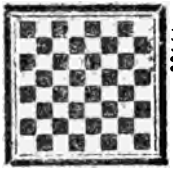
ſelbſt

ohne einen Mitſpieler,

gründlich zu erlernen.

Von J. K. Kindermann.

Zweyte verbeſſerte Auflage.



Mit zwey Kupfern.

Grätz, 1801.

Im Verlage bei Franz Ferſtl.

der neun zuerst Genannten sind aber sämtlich unvollständig, selbst mangelhaft, und jene der beiden letztern nur für solche geschrieben, welche in der Kunst, das Schachspiel zu spielen, bereits wohlbewandert sind. Die erste Ausgabe der Analyse du jeu des echecs des Philidor geschah im J. 1749; in der Folge kam ein zweyter Theil hinzu. Es finden sich in diesem Werke zwar viele sehr schätzbare Anmerkungen; sie sind aber zu unzureichend und selbst zu wenig aufklärend, als daß die Anfänger oder die noch nicht sehr Geübten, für welche sie doch bestimmt sind, viel Nutzen davon ziehen könnten, besonders so lange sie nicht einen vorläufigen allgemeinen und hinreichenden Unterricht über das Schachspiel erhalten haben. Unter den Deutschen Uebersetzun-

tungen (wovon die erste 1754 zu Straßburg erschien) ist die Ewaldische, welche zu Gotha im J. 1779 gedruckt ward, die beßte.

Ich glaube den Deutschen Schachspielliebhabern einen wesentlichen Dienst zu erweisen, indem ich Ihnen hier ein Buch anbiete, das bisher noch ganz fehlte; in welchem nicht nur die Kenner dieses Spiels die trefflichen Musterspiele obbenannter Meister, mit ihren eigenen lehrreichen Anmerkungen und vielen von mir hinzugefügten oder darunter gemischten unentbehrlichen Erläuterungen begleitet, finden, sondern auch die, welche vom Schachspiele nichts, oder doch nicht viel verstehen, einen solchen deutlichen, faßlichen und bestimmten vorläufigen Unterricht erhalten, daß

jeder Einzelne unter ihnen, ohne fernere mündliche Unterweisung, ohne allen Beistand eines geübten Spielers, selbst ohne einen Mitspieler nöthig zu haben, das Schachspiel nicht nur lernen, sondern so vollständig erlernen kann, daß er jede Auffoderung eines guten Spielers kühn annehmen darf, sobald er dieses Buch mit Aufmerksamkeit gelesen, und die in demselben vorkommenden Musterspiele praktisch, das ist: mit dem Schachbrett und den Schachspielsteinen vor sich, durchgegangen haben wird.

Ich war übrigens äußerst besorgt zu verhüten, daß in diesem Buche, besonders bei den vielfältig vorkommenden Zahlen und Lateinischen Lettern, keine Unrichtigkeiten vorkommen; weil eine einzige derley fehlerhafte Zahl oder Letter

ter das ganze übrige Spiel unverständlich und unbrauchbar machen könnte. Daher ich mir die gewiß nicht kleine Mühe gab, sowohl mein Manuskript, als auch noch zum zweytenmale jeden schon abgedruckten Bogen, mit dem Schachbrette vor mir, sorgfältigst zu revidiren. Das Resultat der letzten Revision war, daß ich für die genaueste Pünktlichkeit Bürge seyn kann.

Vorbericht
zur zweyten Auflage.

Die erste Auflage dieser Anweisung, das Schachspiel zu erlernen hat sowohl von Seite der Jenaer Literaturzeitung, als auch von jener der Schachspielliebhaber eine günstige Aufnahme erhalten.

Zwey Dinge in diesem Lehrbuche der Schachspielkunst haben sich vorzüglich den allgemeinen Beyfall erworben, und werden ungezweifelt auch künftig die ausgezeichneten Vorzüge bleiben, wel-

welche es vor andern derley Unterrichtsbüchern unterscheiden werden; nähmlich die ganz neue Art, durch 64 Zahlen die Felder und alle Züge der Steine zu bestimmen, wodurch das Buch, nicht etwa um die Hälfte, sondern wohl um neun zehnte Theile kleiner und also auch wohlfeiler ausfällt; auch überdieß eine für jeden Schachspielanfänger so faßliche Methode ist, daß es gar keines Kopfbrechens bedarf, um zu wissen, welcher Stein (ohne ihn gleichwohl nennen zu müssen) und wohin er gezogen werden soll. Zweytens daß die Unterweisungsart gewiß der auf dem Titelblatt vorkommenden Aeußerung entspricht, daß nähmlich keine fernere mündliche Unterweisung selbst kein Mitspieler erfordert wird, um ein Meister in dieser ergötzenden Kunst zu werden.

Die-

Diese zweyte Auflage erscheint nun, von den wenigen Mängeln der ersten ganz gereinigt, und sie wird daher ohne Zweifel eben so gut aufgenommen werden.

Seit den sechs Jahren des ersten Druckes dieses Buches ist, außer einer zu Wien gedruckten Schachspielunterweisung von Algeyer, nichts merkwürdiges erschienen; und daher wäre auch die Vermehrung der Musterspiele in dieser Auflage, und also auch die Vergrößerung des Buches selbst überflüssig.

Inhalt.

Geſchichte und Apologie des Schachſpiels. 1
Vom Schachbrette. 7
Von den Steinen des Schachſpiels. 9
Von der Stellung der Steine. 11
Vom Gange der Steine. 13
Vom Angreifen, Vertheidigen und Wegnehmen der Steine. 20
Von Erſetzung der genommenen Hauptſteine. 31
Vom Werthe der Steine. 32
Vom Schach. 34
Vom Rokiren. 39
Vom Schachmat. 41
Von einigen beſondern Schachmat-Arten. 46
Von einigen anderen Endigungen des Schachſpiels. 51
Philidors erläuterte Muſterſpiele. Erſtes Spiel. 55
Erſte Veränderung des erſten Spiels. 71
Zweyte Veränderung des erſten Spiels. 74
Zweytes Spiel. 79
Erſte Veränderung des zweyten Spiels. 86
Zweyte Veränderung des zweyten Spiels. 89
Dritte Veränderung des zweyten Spiels. 91

Drit-

Drittes Spiel. 93
Erste Veränderung des dritten Spiels. 99
Zweyte Veränderung des dritten Spiels. 101
Dritte Veränderung des dritten Spiels. 103
Viertes Spiel. 105
Erste Veränderung des vierten Spiels. 109
Zweyte Veränderung des vierten Spiels. 112
Anhang zum vierten Spiele. 113
Noch 17 andere Philidorsche Spielarten. 114
Erstes Gambit. 129
Erste Veränderung des ersten Gambits. 133
Zweyte Veränderung des ersten Gambits. 135
Dritte Veränderung des ersten Gambits. 137
Vierte Veränderung des ersten Gambits. 138
Fünfte Veränderung des ersten Gambits. 140
Sechste Veränderung des ersten Gambits. 141
Siebente Veränderung des ersten Gambits. 142
Supplement zum ersten Gambit. 144
Zweytes Gambit. 147
Erste Veränderung des zweyten Gambits. 150
Zweyte Veränderung des zweyten Gambits. 152
Dritte Veränderung des zweyten Gambits. 155
Vierte Veränderung des zweyten Gambits. 156
Drittes Gambit. 157
Erste Veränderung des dritten Gambits. 160
Zweyte Veränderung des dritten Gambits. 164
Dritte Veränderung des dritten Gambits. 165
Gambit des Cunningham. 167
Erste Veränderung des Gambits des Cunningham. 176
Anhang zu obiger Veränderung. 171
Zweyte Veränderung des Gambits des Cunningham. —
Gambit des Salvio. 173
Erste Veränderung des Gambits des Salvio. 174

Va-

Variante der erſten Veränderung. 176
Zweyte Veränderung des Gambits des Salvio. 177
Dritte Veränderung des Gambits des Salvio. 178
Gambit von der Dame oder von Alleppo. 179
Erſte Veränderung des Gambits von der Dame. 182
Zweyte Veränderung des Gambits von der Dame. 183
Dritte Veränderung des Gambits von der Dame. 185
Vierte Veränderung des Gambits von der Dame. 186
Fünfte Veränderung des Gambits von der Dame. 187
Sechſte Veränderung des Gambits von der Dame. 188
Das Schachmat des Laufers und des Thurms gegen den Thurm. 189
Erſte Veränderung des Schachmats des Laufers und des Thurms gegen den Thurm. 190
Zweyte Veränderung des Schachmats des Laufers und des Thurms gegen den Thurm. 191
Dritte Veränderung des Schachmats des Laufers und des Thurms gegen den Thurm. —
Schachmat vom Laufer und Rößchen. 192
Veränderung des Schachmats vom Laufer und Rößchen. —
Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Laufer, das gewonnen wird. 193
Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Laufer, das nicht gewonnen wird. 194
Schachmat von einem Thurme. 195
Spiel einer Dame gegen einen Thurm und Pion, das gewonnen wird. —
Erſte Veränderung dieſes Spiels. 198
Zweyte Veränderung dieſes Spiels. —
Spiel einer Dame gegen einen Thurm und Pion, das nicht gewonnen wird. 199

Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Thurm, das nicht gewonnen wird. 198
Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Thurm, das gewonnen wird. 200
Spiel einer Dame und eines Pions gegen eine Dame, das nicht gewonnen wird. 202
Spiel einer Dame gegen einen Pion, das gewonnen wird. —
Spiel einer Dame gegen einen Pion, das nicht gewonnen wird. 203
Ein anderes Spiel einer Dame gegen einen Pion, das nicht gewonnen wird. 204
Spiel eines Pions gegen einen entblößten König, das nicht gewonnen wird. —
Spiel eines Pions gegen einen entblößten König, das gewonnen wird. 205
Spiel zweyer Pions gegen einen Pion, das nicht gewonnen wird. —
Spiel zweyer Pions gegen einen Pion, das gewonnen wird. 206
Noch ein Spiel zweyer Pions gegen einen Pion, das gewonnen wird. 207
Spiel zweyer vereinigten Pions gegen zwey getrennte Pions, das nicht gewonnen wird. 208
Bemerkungen über die Endigungen der Spiele. —
Stamma's Schachspielkunststücke, bestehend in 100 Schachspielbruchstücken. 219

Geschichte und Apologie des Schachspiels.

Das Schachspiel ist eines uralten Ursprungs, und das ist schon hinreichend um zu begreifen, daß dieser Ursprung in manches Fabelhafte eingehüllet ist. Der im Vorberichte genannte Dichter Vida giebt ihm einen göttlichen Ursprung, und läßt Phöbus und Merkur, nach einem vollbrachten Götterschmaus, eine Partie dieses Spiels machen. Der eigennützige Merkur lehrte in der Folge für einen hübschen Preis, den er sich noch dazu vorhinein bezahlen ließ, das Schachspiel einer Nymphe, Namens: Scacchida, und diese Halbgöttinn lehrte es endlich den Sterblichen, welche ihr zu Ehren dasselbe noch mit ihrem Namen beehren.

Mox vero gratum ludum mortalibus ipse
Oſtendit deus, et morem certaminis hujus
Italiæ primum docuit celebrare colonos.
Namque olim, ut perhibent, dilectam Scacchida, qua non
Inter feriadas præſtantior altera nymphas,
Compreſſit ripa errantem, et nil tale putantem,
Dum pascit niveos herboſa ad flumina olores.
Tum bicolorem illi buxum dedit, atque pudoris
Amiſſi pretium vario ordine picturatam
Argentique, aurique gravem tabulam addidit, uſumque
Edocuit, nymphæque etiam nunc ſervat honorem,
Et nomen ludus, celebrat quem maxima Roma,
Extremæque hominum diverſa ad littora gentes.

Dieſe dichteriſche Herleitung beiſeite geſetzt, will ich mich eben ſo wenig damit aufhalten, zu unterſuchen, ob das Schachſpiel eine Erfindung des Palmedes, oder eines Schatrenſcha, oder noch vor beiden eines gewiſſen Serſes ſey; dieſer leztere, Miniſter eines Königs von Babel, ſoll es erfunden haben, um den Prinzen von ſeiner Neigung zur Grauſamkeit abzulenken, und ihn dafür zur Schadloshaltung mit einem neuen, ſinnreichen Spiele zu erluſtigen. Auch will ich nicht entſcheiden, ob es wirklich wahr ſey, daß die Egypter das Schach- oder ein anderes ähnliches Spiel in die Zahl der Wiſſenſchaften geſetzt haben, ob es das Schach- oder ein anderes Spiel geweſen ſey, deſſen viele Griechiſche und Römiſche Schriftſteller erwähnen, ob der latrunculus beim Cicero der Schachſpielſtein, die latruncularia tabula beim Svetonius das Schachbrett, und das latrunculis ludere beim Seneka Schach ſpielen heiße, ob es wirklich das Schach- oder ein anderes Spiel geweſen ſey, das lange früher, wie Euripides in ſeiner Iphigenia ſchreibt, Ajax und Proteſilaus mit einander geſpielt, oder

wo-

womit sich, wie Homer in seiner Odyssee sagt, die Liebhaber der Penelope in ihrem Vorzimmer die Langeweile verkürzt haben. Pallas (nachdem sie vom Olymp nach Ithaka herabgestiegen war) fand nämlich muthige Freyer, welche sich eben vor der Thüre (der Penelope) mit Spielsteinen das Gemüth ergötzten.

Εὗρε δ' ἄρα μνηστῆρας ἀγηνορας, οἱ μὲν ἔπειτα
Πεσσοῖσι προπάροιθε θυράων θυμὸν τέρπον.

Gewiß ist es unterdessen, daß das Schachspiel orientalischen Ursprungs ist, daß die Chinesen seit undenklichen Zeiten ihr Schachspiel haben, das freylich keine Aehnlichkeit, weder in Ansehung der Zahl noch des Ganges noch des Werthes der Steine, mit dem unsrigen hat, daß es die Indier und Perser von den Chinesen, endlich die Araber wieder von diesen gelernt, und es nach der gegenwärtig bei uns üblichen Art eingerichtet und vervollkommet haben. Durch diese, wie auch durch die Mauren und die neuern Griechen ward es zuletzt in Europa verbreitet.

Wenn man es auch wirklich in Zweifel setzen wollte, ob das in dem königlich Französischen Schatz zu St. Denis bis zur Revolution aufbewahrte Schachspiel wirklich jenes sey, womit sich Karl der Grosse die Zeit verkürzt haben soll, so bleibt es doch wenigstens gewiß, und erhellet auch aus dem im Vorberichte angeführten Boccaz, daß wenigstens seit 4 oder 5 Jahrhunderten das Schach-

spiel ein in unserm Welttheile wohlbekanntes und hochgeschätztes Spiel sey.

Wenn man nunmehr das Schachspiel in Europa, und vorzüglich in Spanien, Frankreich und England (in welchem letzten Lande es ordentliche Schachclubbs giebt) so häufig und so gut spielt, so ist es doch sicher, daß es bis diese Stunde in den orientalischen Ländern noch häufiger und noch besser gespielt wird, besonders, wenn man dem Stamma glauben will, in seiner Vaterstadt Aleppo, wo die Kunst, dieses Spiel zu spielen, gleichsam erschöpft ist. Eine Haupturſache, warum die orientalischen Völker weiter als wir in dieser Kunst gekommen sind, ist sonder Zweifel, weil die Spielenden daselbst immer mit Rathgebern umrungen sind, von denen ein jeder, vor jedem zu machenden Zuge, seine Meinung laut äußert; dahingegen in Europa ein jeder nach seinem Gutdünken spielt und nicht leiden will, daß man ihm in sein Spiel einrede, geschweige, daß man seinem Gegner einen guten Rath ertheile. Doch was Wunder, wenn wir so eigensinnig bei dieser Gewohnheit bleiben, da sich die schachspielenden Götter des Vida das nämliche zum Gesetze machten:

Deûm ſtat turba minorum
Circumfuſa, cavent ſed lege, et fœdere pacto,
Ne quisquam voce aut nutu ludentibus auſit
Prævisos monſtrare ictus.

Daher ist es auch sehr begreiflich, warum, wie Reisende erzählen, die Bauern des Dorfes Ströpke, (im Fürstenthum Halberstadt) seit mehr dann einem Jahrhunderte her, sämtlich vortreffliche

Schach-

Schachspieler sind; sie versammeln sich nämlich des Sonntags in Gesellschaften; ihrer zwey setzen sich ans Schachbrett, die übrigen lagern sich umher; sobald einer der beiden Spielenden seinen vorhabenden Zug anzeigt, so ruft einer nach dem andern: Nachbar mit Rath! und da wird so lange berathet, bis der beßte Zug durch Mehrheit der Stimmen entschieden wird. Reisende, die sich mit ihnen einlassen, haben eine gewisse Niederlage zu erwarten. In Holland und England spielt man das Schachspiel sogar mittels Correspondenz. Bei jemaliger Ankunft eines Briefs, der den gethanenen Zug des Gegners anzeigt, versammeln sich die Sekundanten des Spielers, und entscheiden gemeinschaftlich über den zu machenden Gegenzug.

Bei der Geschichte des Schachspiels muß ich billig noch der von dem kaiserlichen Rath Herrn von Kempele vor mehreren Jahren verfertigten Schachspielmaschine erwähnen. Dieses mechanische Kunststück, das von dem Erfinder selbst in den vornehmsten Hauptstädten Europens gezeigt wurde, erwarb sich allgemeine Bewunderung. Ein Türk sitzt an einem Tischchen und hat ein Schachspiel vor sich; in einer Entfernung und ganz abgesondert steht ein Kästchen. Jedermann kann mit ihm spielen, er erhebt seine Hand von einem Küssen, auf dem sie ruht, und zieht einen Stein; wenn derjenige, der sich mit diesem leblosen Schachspieler einläßt, keinen regelmässigen Zug macht, so giebt er mit dem Kopf ein Zeichen, und wiederholt dieses so oft, bis sein Gegner einen guten Zug gemacht hat, wonach er mit einem andern Zuge fort-

fährt. Man muß ein guter Spieler seyn, um von ihm eine Partie zu gewinnen.

So viel scheint mir von der Geschichte des Schachspiels genug gesagt zu seyn; wer aber noch mehr davon zu wissen verlangt, den verweise ich an die im Vorberichte genannten Schriftsteller selbst, oder der schlage nach in des Jos. Fabritius Specimine Arabico und in Wachteri glossario Germanico.

Zur Apologie des Schachspiels will ich noch folgendes erinnern. Es ist zwar entschieden gewiß, daß sich nur solche Menschen mit Spielen beschäftigen, welche das in der That bedauernswürdige Loos getroffen hat, daß sie nichts bessers zu ihrem Vergnügen zu thun wissen. Doch ist von solchen Spielen das edle Schachspiel sicherlich auszunehmen, bei dem es nicht auf das blinde Glück der Karten oder Würfel ankömmt, das nie von der Hand eines Dummkopfs unbestraft berührt wird, wobei kein anderer Preis, als die Ehre zu überwinden, nöthig ist, und Geistesgegenwart, Behändigkeit, Feinheit, Uiberlegung, Nachsinnen und Beurtheilungskraft den Sieg verschaffen, und (was seinen Werth vor allen übrigen Spielen entscheidet) das von dem großen Leibnitz als eine Wissenschaft behandelt wird.

Gleichwohl muß ich hier nicht übergehen anzumerken, daß es etwas weit hergeholt zu seyn scheinet, was so viele behaupten und schon Vida sang:

Ludimus effigiem belli, simulataque veris
Prælia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
Ut gemini inter se reges albusque, nigerque
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.

daß nämlich zwischen der Schachspielkunst und Kriegskunst viel Analoges sey, daß ein guter General auch immer ein guter Schachspieler, und ein guter Schachspieler ein guter General sey.

Vom Schachbrette.

Der Flächenraum, auf dem das Schachspiel gespielt wird, heißt das Schachbrett, ist mit dem Damenbrett einerley und also jedermann bekannt; es ist nämlich ein regelmässiges Viereck, in 64 eben so gleichseitige und durch eine lichtere und dunklere Farbe wechselweise bezeichnete Vierecke eingetheilt. Wenn das Schachbrett von Pappe, Papier oder von übermaltem Holz ist, so sind für die Augen am zuträglichsten eine sehr blaßgrüne und eine grasgrüne Farbe.

Vida beschreibt das Schachbrett folgendermassen:

Sexaginta insunt et quatuor ordine sedes,
Octono parte ex omni via limite quadrat
Ordinibus paribus, nec non forma omnibus una
Sedibus, æquale et spatium, sed non color unus,
Alternant semper variæ, subeuntque vicissim
Albentes nigris, testudo picta superne
Qualia devexo gestat discrimina tergo.

Zum Gebrauche dieses Buches ist es aber unumgänglich nothwendig, daß man sein Schachbrett mit Zahlen bezeichne. Man lege es nämlich so vor

ſich auf einen Tiſch hin, daß das oberſte Eckfeld zur linken Hand, und alſo auch das unterſte Eckfeld zur rechten Hand, von der lichtern Farbe ſey. Man bezeichne das oberſte linke Eckfeld mit dem Numer 1. fahre mit den Zahlen gegen die rechte Hand fort bis 8. ſo fange man wieder die zweyte Reihe der Felder links mit 9 an, und endige ſie rechts mit 16, die dritte Reihe von 17 bis 24, die vierte von 25 bis 32, die fünfte von 33 bis 40, die ſechſte von 41 bis 48, die ſiebente von 49 bis 56 und die achte unterſte Reihe von 57 bis 64, ſo daß alſo die lezte Zahl auf das unterſte Eckfeld von lichter Farbe zur rechten Hand zu ſtehen komme.

Da dieſe Zahlen von einem der beiden Spielenden gerade umgekehrt zu ſehen ſind, ſo iſt es gut, wenn man die nämliche Zahl auf jedem Felde noch einmal in entgegengeſetzter Richtung aufzeichnet, wie in dem dieſem Buche beigebundenen Kupferſtiche zu ſehen iſt, wo ſogar die Zahlen und Zahlenfeldchen, welche dem einen oder dem andern Spieler dienen ſollen, durch die Farbe unterſchieden ſind, damit ſie nicht irre werden *).

Wenn es nun zum Spiele kommt, ſo ſtellt man das Schachbrett ſo, daß für denjenigen, dem man Ehre erzeigen will, oder den man zu unterrichten hat, die Zahlen oben zur Linken beginnen und unten zur Rechten endigen. Unterrichtet oder vergnügt man ſich aber allein, wie es mittels dieſes Buches ſehr wohl geſchehen kann, ſo nimmt man ſelbſt den Ehrenplatz ein.

Von

*) Man könnte vielleicht hier einwenden, daß ein mit Zahlen bezeichnetes Schachbrett nicht vorzufinden ſey; allein dafür

Von den Steinen des Schachbrettes.

Jeder der beiden Spielenden hat 16 sogenannte Steine, der eine von Elfenbein, Bein oder weißem Holze, der andere von schwarzem Horn, Ebenholz oder einem andern Holze von dunkler Farbe. 8 davon sind Hauptsteine, diese heißen: der König, die Dame oder die Königinn, die zwey Thürme oder Elephanten, die zwey Laufer oder Schützen und die zwey Rößchen, sonst auch Rosse, Pferde, Springer und Reiter genannt; die gemeinen Steine sind ohne fernere Unterscheidung, und heißen Pions oder Bauern. Ich will mich übrigens hier nicht mit der Frage aufhalten, ob man nicht einigen Steinen, besonders der Dame, schicklichere Benennungen geben könnte; die schon gebräuchlichen sind einmal durch ihr hohes Alter ehrwürdig.

Zum Gebrauche für das diesem Buche beigefügte Schachbrett finde ich es übrigens nöthig, noch zu bemerken, daß die Steine, womit man auf diesem Brette spielen wollte, nur Füsse von ¼ Zoll

dafür ist durch Beifügung des in Kupfer gestochenen Schachbrettes gesorgt; man trenne es vom Buche, lasse es auf Pappe ziehen. Philidor bedient sich zwar in seinem Buche keines mit Zahlen bezeichneten Brettes: Er schreibt z. B. Der Pion des Thurms der Dame auf sein zweytes Feld. Der Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers seiner Dame. Das Rößchen des Königes auf das zweyte Feld des Thurms der schwarzen Dame. Zu geschweigen, daß diese Art zu spielen unendlich mühsam ist, so würde auch dieses Buch wenigstens viermal so dick und theuer werden; denn alles obige stehet hierin mit 6 Zahlen 49 — 33. 62 — 35. 26 — 9.

im Durchschnitte haben dürfen, damit sie die auf demselben angebrachten Feldchen, worauf die Zahlen stehen, nicht bedecken.

Um alle obige, in diesem Buche unzähligmal vorkommenden Namen kurz auszudrücken, wird von nun an der Buchstab K. den König, D. die Dame, T. den Thurm, L. den Laufer, R. das Rößchen und P. den Pion bezeichnen. Wenn von mehr als Einem Steine die Rede seyn wird, so werden obige Buchstaben doppelt stehen z. B. KK. Könige, DD. Damen, TT. Thürme, PP. Pions. Das Spiel desjenigen, der mit den weißen Steinen spielt, heißt die weiße Partie, das Spiel dessen, der die schwarzen Steine hat, die schwarze Partie. Weiß und Schwarz kommen von nun an in diesem Buch mit den Buchstaben W. und S. vor, also W. L. weißer Laufer, S. D. schwarze Dame, S. T. schwarzer Thurm, W. Partie, weiße Partie, u. s. w.

Nachdem ich von dem Schachbrett und den Schachspielsteinen gesprochen habe, will ich nur noch hier erwähnen, daß es zu unsern Zeiten erfinderischen Köpfen eingefallen ist, das Schachspiel dadurch noch zu vervollkommen, daß sie ein Schachbrett von ungleich mehreren Feldern, wozu sogar die Zusammenstellung mehrerer Tische nothwendig ist, und von eben so ungleich mehreren Steinen unter mancherley anderen Benennungen erfunden haben. Ihr Einfall hat aber unter den Schachspielliebhabern keine günstige Aufnahme gefunden, und ist auch schon ziemlich wieder der Vergessenheit übergeben worden. *)

Von

*) Im Jahr 1770. erschien zu Prag ein kleines unvollständiges Werkchen in Französischer und Deutscher Sprache:

Von der Stellung der Steine.

Die Stellung der Steine, bevor man das Spiel beginnt, ist folgende: Die zwey W. TT. nehmen die Felder 57 und 64 ein, die zwey W. RR. kommen auf die Felder 58 und 63, die zwey W. LL. auf die Felder 59 und 62, die W. D. auf das Feld 60, der W. K. auf das Feld 61, die acht W. PP. nehmen ihre Plätze auf den Feldern 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55 und 56. Gerade diesen gegenüber stehen die schwarzen Steine in der nämlichen Ordnung, also T. gegen T. R. gegen R. L. gegen L. D. gegen D. und K. gegen K. und vor diesen stehen die acht PP. auf den Feldern 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 und 16. Was bei dieser Stellung am meisten auffällt, ist, daß die W. D. zur Linken ihres K. die S. D. hingegen zur Rechten ihres K., also die weiße immer auf einem weißen (lichten) und die schwarze auf einem schwarzen (dunkeln) Felde ihren ersten Stand-

---

Le Jeu de la guerre ou raffinement du jeu des eehecs par M. M. Neues Kriegsspiel oder verbessertes Schachspiel. Das Brett enthält 121 Felder, und die Steine sind: 1 König, 2 Leibgarden, 2 Kuirassiers, 2 Dragoner, 2 Husaren, 5 Kanonen und 11 Fusiliers. Ungleich weitläuftiger und kopfbrecherischer ist noch das grosse Schachspiel, oder das sogenannte taktische Spiel. Man lese davon (wenn man Lust hat) das aus zwey Theilen bestehende und mit vielen Kupfern erläuterte Buch, betitelt: Versuch eines aufs Schachspiel gebauten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen, welches Herr Joh. Christ. Ludw. Hellwig, herzogl. Braunschweigischer Pagenhofmeister und Hofmathematiker im Jahr 1780. und 82. herausgegeben hat.

Standpunkt hat. Diejenigen, welche im Schachspiele noch nicht vollkommen bewandert sind, thun wohl, wenn sie bald mit den schwarzen bald weißen Steinen spielen, damit sie dadurch gewohnt werden, ihre D. bald zur rechten, bald zur linken Hand zu haben.

Vida beschreibt die Stellung der Schachspielsteine in folgenden Versen:

Linea principio sublimes ultima reges
Parte utraque capit quartis in sedibus ambos
Tractu eodem adversus inter se, sex tamen æquis
In medio sedes spatiis hinc inde relictæ.
Sede albus se se nigra tenet, ater in alba.
Proxima reginas capit orbita, regibus ambæ
Hærent quæque suo dextrum latus altera, lævum
Altera lege datis tangunt stationibus, atrum
Atra tenet campum, spatio stat candida in albo.
Et proprium servant prima statione colorem.
Inde sagittiferi juvenes de gente nigranti
Stant gemini, totidemque pariter candore nivali
Continuo hos inter rex, nec non regia conjux
Clauduntur medii, duo dehinc utrinque coruſci
Auratis equites ſagulis, criſtisque decori
Cornipedes in aperta parant certamina Martis.
Tum geminæ velut extremis in cornibus arces
Hinc atque hinc altis ſtant propugnacula muris,
Quas dorſo immanes geſtant in bella elephanti.
Poſtremo ſubeunt octo hinc, atque inde ſecundis
Ordinibus pedites.

Der kürzeste Weg, um zu bestimmen, welcher von beiden Spielenden den ersten Zug machen soll, ist, wenn einer von ihnen einen S. und einen W. P. vom Brette nimmt, beide unter dem Tische in seinen Händen nach Belieben verwechselt, die geschlossenen Hände dann dem andern vorzeigt, und ihn fragt, ob die rechte oder linke Hand den ersten

Zug

Zug haben soll; sagt der andere z. B. die rechte Hand, und befindet sich in dieser der W. P. so beginnt die W. Partie und so umgekehrt. In dem nachfolgenden Spiele soll man immer denjenigen den ersten Zug machen lassen, der das vorhergehende verloren hat. Wenn zwey Personen mit einander spielen, von denen die eine um ein merkliches geübter im Schachspiel ist, als die andere, so werden ein, auch wohl zwey Hauptsteine vorgegeben, das ist: die mehr geübte Person läßt einen oder ein paar ihrer Hauptsteine vom Schachbrette weg. In diesem Falle macht der Vorgebende den ersten Zug.

Vom Gange der Steine.

Der Gang der Steine wird durch beiliegende zweyte Kupfertafel 1. Figur am deutlichsten ausgedrückt. Die grossen Punkte bezeichnen alle mögliche Standpunkte der Steine; es sind die Mittelpunkte der 64 Felder.

Der Gang der PP. wird durch die 8 dicken Linien, welche von oben gegen unten, das ist: von dem Sitzpunkte des einen Spielers gegen den Sitzpunkt des andern fortlaufen, bezeichnet; sie gehen aber auf einem Zuge nicht weiter als bis zum nächsten Standpunkte, also von einem S. Felde auf ein W. und von einem W. auf ein S. z. B. der W. P. der auf dem Felde 49 steht, geht bis zum Felde 41, von dort in einem andern Zuge bis 33, von dort in einem dritten Zuge bis 25. u. s. w. aber immer gerade vorwärts, also kann er von 25

weder nach 26 seitwärts noch nach 33 zurück. Auf gleiche Art geht der S. P. der auf dem Felde 13 steht, auf 21, dann auf 29, ferner auf 37, kann aber von 37 weder auf 36 oder 38 seitwärts, noch auf 29 zurück, sondern muß, wenn er noch weiter gehen will, vorwärts nach 45.

Nur ist zu merken, daß die PP. welche noch auf ihrer Reihe stehen, wohin sie vor Anbeginne des Spiels aufgestellt worden sind, also die W. PP. auf den Feldern 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55 und 56, die S. PP. aber auf den Feldern 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 und 16 mit einem und dem nämlichen Zuge aufs zweyte Feld, also von einem S. Felde wieder auf ein S. und von einem W. Felde wieder auf ein W. vorrücken können, wenn die Spieler es für zuträglich finden; so können also z. B. die W. PP. von 49 bis 33, von 50 bis 34, von 51 bis 35 ꝛc. und die S. PP. von 16 bis 32, von 15 bis 31, von 14 bis 30 ꝛc. mit einem Zuge vorrücken, nur in dem Fall, wenn sie bei einem feindlichen P. vorbeiziehen müßten, z. B. wenn auf dem Felde 35 ein S. P. stünde, so dürfte der auf 50 postirte W. P. nur mit Einwilligung seines Gegners bis 34 ziehen; das ist: wenn die W. Partie diesen Zug machte, stünde es der S. Partie frey, ihn im Vorbeigehen zu nehmen, und ihren P. auf das Feld 42 zu stellen, wenn sie es ihrem Spiele zuträglich hielte.

Der Gang, oder vielmehr der Sprung des K. wird in eben der Figur durch punktirte Linien ausgedrückt; es springt nämlich von seinem Standpunkte bis zum nächsten (nur bis zum nächsten)

Stand-

Standpunkte, durch welche die punktirte Linie lauft, immer vom S. Felde aufs W. und vom W. Feld aufs S. vorwärts, seitwärts und rückwärts. Das S. R. also auf 7 springt z. B. bis 22, von dort in einem zweyten Sprunge bis 39, von dort in einem dritten Sprunge bis 29, von dort in einem vierten Sprunge bis 12, ꝛc. Wenn das R. in einem der mittleren Felder des Brettes steht, so kann es von 8 verschiedenen Feldern eines wählen, wohin es springen will, z. B. vom Felde 36 springt es auf 19, oder auf 26, oder auf 42, oder auf 51, oder auf 53, oder auf 46, oder auf 30, oder endlich auf 21, denn es gehen vom Felde 36 8 punktirte Linien aus. Auf dem gewöhnlichen Schachbrette ist es eben nicht leicht für Anfänger, die Sprünge der RR. behende zu machen, daher sie sich einigemale damit üben müssen. Man kann es durch die Uebung so weit bringen, daß man mit einem R. von einem bestimmten Standpunkt auf jedes der Schachbrettfelder springen, und auf den 64ten Zug wieder auf seinen ersten Standpunkt zurückkommen kann, ohne daß das R. ein Feld ausgelassen, oder ein Feld mehr als einmal berührt hat.

Man setze z. B. das R. auf das Feld 1, und nun gehen die Sprünge folgendermassen: - 11 - 5 - 15 - 21 - 31 - 48 - 63 - 53 - 59 - 49 - 34 - 17 - 2 - 12 - 6 - 16 - 22 - 39 - 45 - 28 - 43 - 37 - 27 - 44 - 29 - 19 - 36 - 46 - 56 - 62 - 52 - 58 - 41 - 26 - 9 - 3 - 13 - 7 - 24 - 30 - 40 - 55 - 61 - 51 - 57 - 42 - 25 - 35 - 20 - 10 - 4 - 14 - 8 - 23 - 38 - 32 - 47 - 64 - 54 - 60 - 50 - 33 - 18 - 1.

weder nach 26 seitwärts noch nach 33 zurück. Auf gleiche Art geht der S. P. der auf dem Felde 13 steht, auf 21, dann auf 29, ferner auf 37, kann aber von 37 weder auf 36 oder 38 seitwärts, noch auf 29 zurück, sondern muß, wenn er noch weiter gehen will, vorwärts nach 45.

Nur ist zu merken, daß die PP. welche noch auf ihrer Reihe stehen, wohin sie vor Anbeginne des Spiels aufgestellt worden sind, also die W. PP. auf den Feldern 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55 und 56, die S. PP. aber auf den Feldern 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 und 16 mit einem und dem nämlichen Zuge aufs zweyte Feld, also von einem S. Felde wieder auf ein S. und von einem W. Felde wieder auf ein W. vorrücken können, wenn die Spieler es für zuträglich finden; so können also z. B. die W. PP. von 49 bis 33, von 50 bis 34, von 51 bis 35 ꝛc. und die S. PP. von 16 bis 32, von 15 bis 31, von 14 bis 30 ꝛc. mit einem Zuge vorrücken, nur in dem Fall, wenn sie bei einem feindlichen P. vorbeiziehen müßten, z. B. wenn auf dem Felde 35 ein S. P. stünde, so dürfte der auf 50 postirte W. P. nur mit Einwilligung seines Gegners bis 34 ziehen; das ist: wenn die W. Partie diesen Zug machte, stünde es der S. Partie frey, ihn im Vorbeigehen zu nehmen, und ihren P. auf das Feld 42 zu stellen, wenn sie es ihrem Spiele zuträglich hielte.

Der Gang, oder vielmehr der Sprung des R. wird in eben der Figur durch punktirte Linien ausgedrückt; es springt nämlich von seinem Standpunkte bis zum nächsten (nur bis zum nächsten)

Stand-

Standpunkte, durch welche die punktirte Linie lauft, immer vom S. Felde aufs W. und vom W. Feld aufs S. vorwärts, seitwärts und rückwärts. Das S. R. also auf 7 springt z. B. bis 22, von dort in einem zweyten Sprunge bis 39, von dort in einem dritten Sprunge bis 29, von dort in einem vierten Sprunge bis 12, ꝛc. Wenn das R. in einem der mittleren Felder des Brettes steht, so kann es von 8 verschiedenen Feldern eines wählen, wohin es springen will, z. B. vom Felde 36 springt es auf 19, oder auf 26, oder auf 42, oder auf 51, oder auf 53, oder auf 46, oder auf 30, oder endlich auf 21, denn es gehen vom Felde 36 8 punktirte Linien aus. Auf dem gewöhnlichen Schachbrette ist es eben nicht leicht für Anfänger, die Sprünge der RR. behende zu machen, daher sie sich einigemale damit üben müssen. Man kann es durch die Uebung so weit bringen, daß man mit einem R. von einem bestimmten Standpunkt auf jedes der Schachbrettfelder springen, und auf den 64ten Zug wieder auf seinen ersten Standpunkt zurückkommen kann, ohne daß das R. ein Feld ausgelassen, oder ein Feld mehr als einmal berührt hat.

Man setze z. B. das R. auf das Feld 1, und nun gehen die Sprünge folgendermassen: - 11 - 5 - 15 - 21 - 31 - 48 - 63 - 53 - 59 - 49 - 34 - 17 - 2 - 12 - 6 - 16 - 22 - 39 - 45 - 28 - 43 - 37 - 27 - 44 - 29 - 19 - 36 - 46 - 56 - 62 - 52 - 58 - 41 - 26 - 9 - 3 - 13 - 7 - 24 - 30 - 40 - 55 - 61 - 51 - 57 - 42 - 25 - 35 - 20 - 10 - 4 - 14 - 8 - 23 - 38 - 32 - 47 - 64 - 54 - 60 - 50 - 33 - 18 - 1.

Man kann von jedem der 64 Felder die Sprünge anfangen, und in obiger Ordnung fortfahren, bis man wieder auf eben das Feld zurückkommt, z. B. man wollte oder müßte auf dem Felde 52 beginnen, so wird es sich weisen, daß man von dort nach 58, von dort nach 41, von dort nach 26 ꝛc. fortziehen müsse; kommt man bis nach 1, so fahre man mit den Zügen fort nach 11, von dort nach 5, von dort nach 15 ꝛc., bis man wieder nach 52 gelanget. Uebrigens ist dieses mühesame Schachspielkünstchen ohne allen Nutzen für den Schachspieler, und ich führe es nur an, um zu zeigen, daß man sich damit, wenn man nichts bessers zu thun weiß, ein kleines Vergnügen verschaffen könne.

Der Gang des L. geht nach den dünnen Linien quer durch das ganze Brett vorwärts und rückwärts, z. B. der W. L. auf dem Felde 62 kann in einem Zuge bis 17, in einem zweyten bis 3 vorrücken, und kehrt in einem dritten Zuge bis 48, und in einem vierten bis 62 zurück, der W. L. auf dem Felde 59 zieht auf dem ersten Zuge bis 24, auf dem zweyten bis 6, auf dem dritten bis 41, ꝛc. Der L. kann aber auf seiner Linie stehen bleiben, wo es der Spieler für zuträglich hält, also ist es z. B. nicht nothwendig, daß der L. von 62 bis 17 in einem Zuge fortrücke, er kann auf den Feldern 53, 44, 35 und 26 nach Gutbefinden halt machen, vom Feld 26 kann er sich auf 35 zurückziehen, von 35 kann er auf 21, von 21 auf 12 vorrücken ꝛc.

Aus

Aus den angeführten Beispielen vom Gange des L. ist übrigens zu ersehen, daß er immer auf der Farbe des Feldes bleibet, auf dem er beim Anfange des Spiels ist aufgestellt worden. Jede der beiden Partien hat einen L. der stäts auf den W. Feldern bleibt, und einen zweyten, der sich nie von den S. Feldern entfernt.

Der Gang des T. ist in der Fig. 2 durch dicke Linien bezeichnet, er geht aber nicht nur wie der P. vorwärts, sondern auch seit- und rückwärts, er geht nicht, wie dieser, mit einem Zuge nur bis zum nächsten Standpunkte, sondern durch das ganze Schachbrett. Der T. auf dem Felde 8 kann z. B. mit einem Zuge bis 64, von dort mit einem andern bis 57, von dort mit einem dritten bis 1, von dort mit einem vierten bis auf sein Feld 8 zurück. Auch der T. kann, wie der L. auf der Linie seines Laufes Posten fassen, wo es der Spieler für gut hält. Der T. 8 kann z. B. auf 24, von dort in einem zweyten Zuge nach 21, von dort in einem dritten nach 29, von dort in einem vierten nach 26, von dort in einem fünften nach 18, ꝛc. ziehen.

Der Gang der D. ist gleich dem Gange des T. und des L. das ist: sie kann gehen längs der dicken und längs der dünnen Linie, durch das ganze Brett, oder auch nur einen oder wenige Schritte, wie es dem Spieler gut dünkt, nicht aber längs den punktirten Linien, nach welchen das R. springt.

Der Gang des K. ist gleichfalls längs der dicken und längs der dünnen Linien, wie der Gang der D. nur mit dem wesentlichen Unterschiede, daß

er mit einem Zuge nicht weiter, als bis zum nächsten Standpunkte kommen kann; z. B. der W. K. auf dem Felde 61 kann, wenn er ziehen will, nur einen der zunächst um ihn gelegenen Standpunkte 60, 52, 53, 54 oder 62 wählen, und wenn er auf einem ringsum von andern Feldern umgebenen Felde steht, so kann er auch auf 8 Standpunkte ziehen, z. B. wenn er auf dem Felde 55 steht, so kann er nach 62, 54, 46, 47, 48, 56, 64 oder 63 rücken.

Was bisher vom Gange der Steine gesagt wurde, ist aber nur in so weit richtig, als diesem Gange kein Hinderniß im Wege steht; denn es sind 32 Steine auf dem Brette; diese haben also die Hälfte aller Felder in Besitz, und beschränken also den Gang eines einzelnen Steines gar sehr; denn erstlich sind jeder Partie schon ihre eigenen Steine hinderlich, mit einem Steine dahin zu ziehen, wohin man zu ziehen wünschte; z. B. wenn ein W. P. auf 56 und ein W. R. auf 63 steht, so kann der W. T. auf 64 auch nicht einen Schritt machen, geschweige, daß er das ganze Brett durchziehen könnte; oder so kann sich auch der W. L. auf 62 nicht regen, wenn auf den Feldern 53 und 55 noch zwey PP. stehen, und diese können auch nicht vom Flecke, wenn auf den Feldern 45 und 47 zwey andere Steine stehen. Man kann mit einem Steine nicht über den andern hinwegspringen, nur das R. kann es, weil sein Weg eigentlich durch keinen der Standpunkte, die seinen Standpunkt umgeben, hinläuft, wie es die punktirten Linien in der Fig. 2 zeigen; das R. auf 63 kann

also auf 46 oder 48 springen, wenn auch noch auf 54, 55 und 56 drey PP. stehen. Es ist auch nicht erlaubt, auf ein Feld, auf dem schon ein Stein steht, noch einen andern von der nämlichen Farbe hinzustellen, denn, wenn z. B. auf 46 und 48 zwey W. PP. und auf 53 die W. D. stehen, so kann sich das W. R. auf 63, seiner Springkraft ungeachtet, eben so wenig von seiner Stelle wegbegeben.

Zweytens legen die Steine des Gegentheils ein noch ungleich grösseres Hinderniß in den Weg, dorthin zu ziehen, wohin man will. Während man dasjenige, was von seiner eignen Seite dem Gange seiner Steine hinderlich ist, aus dem Wege zu räumen bemühet ist, sucht der Gegner diese Hindernisse nur noch zu vermehren.

Hier, wo ich mit der Anweisung, wie die Steine zu ziehen seyen, am Ende bin, ist der Ort zu erinnern, daß der Spieler, nachdem er einen Stein gezogen, ihn auf seinen neuen Standpunkt niedergesezt und aus seinen Fingern gelassen hat, solchen, nach den Regeln des Schachspiels, nicht mehr zurück zu ziehen, oder auf einen andern Standpunkt zu sezen befugt ist. Dieses ist desto billiger, da er ohnehin eine unbeschränkte Zeit hat, noch vor dem Zuge, den er zu machen hat, demselben reiflich nachzudenken. Die Franzosen und Engländer wollen so gar, daß man einen Stein, den man nur berührt hat, ziehen müsse: piece touchée, piece jouée; allein dieses heißt gar zu strenge seyn; die der Natur des Spiels angemes-

senste Regel ist nur: Ausgelassener Stein, gespielter Stein.

— Vida sagt:

Quique prior fuerit digitis impulsus in hostem
Sive albus piceusve fuat, discrimine nullo
Ille est, et dubii subeat discrimina Martis.

Sollte ein Spieler aus Uibereilung oder Misverständniß einen Hauptstein dahin gerückt haben, wo er offenbar auf den ersten Zug des Gegners, ohne irgend einen Ersatz, verloren wäre, so wird dieser, wenn er billig ist, sogar den Spieler warnen, den Stein zurück zu nehmen; denn in diesem edlen Spiele ist es keine Ehre, auf solche Art über seinen Gegner zu siegen.

Vom Angreifen, Vertheidigen und Wegnehmen der Steine.

Das Mittel, sich durch den Feind Luft zu machen, ist, daß man jene feindlichen Steine, die seinem Operationsplane hinderlich sind, wegzunehmen trachten muß. Jeder Stein kann den nächsten seinem Lauf im Wege stehenden feindlichen Stein wegnehmen. Das erste also, was das R. längs der punktirten Linien, der L. längs der dünnen Linien, der T. längs der dicken Linien und die D. längs der dicken oder dünnen Linien von feindlichen Steinen antrifft, kann genommen werden. Doch ist zu merken, daß, da der Sprung des R. nur bis zum nächsten Standpunkte reicht, die-

dieſes R. eben ſo keinen feindlichen Stein weiter als auf dieſem nächſten Standpunkte nehmen könne. So nimmt auch der K. alle feindliche Steine, die ſich ihm bis zu den nächſten Feldern, auf welche er zu ſchreiten befugt iſt, nahen.

Der P. allein hat eine andere Richtungs- oder Direktionslinie zum Gehen und eine andere zum Nehmen; er geht nämlich, wie im vorhergehenden Abſchnitt geſagt wurde, längs der dicken Linie vorwärts bis zum nächſten Standpunkte; er nimmt aber längs der dünnen Linien rechts und links vorwärts, was er auf dem nächſten Standpunkte von einem feindlichen Steine findet. Der W. P. welcher z. B. auf dem Felde 36 ſteht, kann den feindlichen Stein auf 27 oder jenen auf 29 nehmen, ſteht aber ein feindlicher Stein auf 28, ſo kann er ihn nicht nehmen, wiewohl dieſe ſeine natürliche Straſſe zum Gehen iſt, ſondern er iſt gezwungen ſtehen zu bleiben.

Das Gehen und Nehmen der Schachſpielſteine beſchreibt Vida alſo:

Nec vero inceſſus cunctis bellantibus idem
Pugnandive modus. Pedites in prælia euntes
Evaleant unam tantum transmittere ſedem,
Inque hoſtem tendunt adverſi, et limite recto,
Congreſſu tamen in primo fas longius ire
Et duplicare gradus conceſſum, at commimus hoſtem
Cum feriunt, ictum obliquant, et vulnera furtim
Intentant ſemper lateri, cavaque illa cædunt.
Sed gemini claudunt aciem qui hinc inde elephanti,
Cum turres in bella gerunt, ac prælia miſcent,
Recta fronte valent dextra, lævaque, retroque
Ferre aditum contra, campumque impune per omnem
Proruere, ac totis paſſim dare funera caſtris.
Ne tamen obliquis occultent nixibus ictum,

Qui tantum mos conceſſus pugnantibus area
Dilectis Marti ante alios, nam ſemper uterque
Fertur in obliquum ſpatiis nigrantibus alter,
Alter candenti ſemper ſe limiti verſat
Nec variare licet, quamvis fas ire per omnem
Hinc atque hinc campum, atque omnes percurrere ſedes.
Inſultat ſonipes ferus, atque repugnat habenis',
Nunquam continuo ſtipata per agmina ductu
Procurrit, tantum furium ſe ſe arduus effert
Semper, et in gyrum greſſus magno impete lunat
Curvatos, dublicemque datur transmittere ſedem,
Si nigrante prius campo expectaverit, album
Mox petere et ſedis ſemper mutare colorem
Lex jubet, ac certo ſemper ſe ſiſtere ſaltu.
At regina furens animis pars optima belli
In frontem, in terga, ac dextram lævamque movetur,
Itque iter obliquum, ſed ſemper tramite recto
Procedit, neque enim curvato inſurgere ſaltu
Cornipedum de more licet, non terminus olli
Nec curſus meta ulla datur, quocunque libido
Impulerit, licet ire, modo ne ex agmine quisquam
Hoſtilive ſuove aditus occludat eunti.
Nulli et enim ſuper educto fas agmina ſaltu
Tranſiliiſſe, equiti tantum hæc conceſſa poteſtas.
Cautius arma movet gentis regnator uterque.
Non illi ſtudium feriendi, aut arma ciendi.
Se tegere eſt ſatis, atque inſtantia fata cavere.
Haut tamen obtulerit ſe quisquam impune propinquum
Obvius, ex omni nam ſummum parte nocendi
Jus habet, Ille quidem haud procurrere longius auſit,
Sed poſtquam auſpiciis primis progreſſus ab aula
Mutavit ſedes proprias, non amplius uno
Ulterius fas ire gradu, ſeu vulneret hoſtem
Seu vim tela ferant nullam, atque innoxius erret.
Hic mos certandi, hæc belli antiquiſſima jura.

Hier iſt noch anzumerken, daß man im Schachſpiele nicht, wie es im Damenſpiele geſchieht, den feindlichen Stein, den man nehmen kann, auch nehmen muß, ſondern, daß es in der Willkühr des Spielers iſt, ihn zu nehmen oder nicht zu nehmen, auch daß man beim Wegnehmen eines Steins nicht, wie im Damenſpiele, über denſelben aufs nächſte

Feld

Feld wegspringt, sondern daß man den Stein, womit man nimmt, auf eben den Platz stellt, auf dem der genommene Stein seinen Standpunkt hatte.

Wenn der Schachspieler bemühet ist, seinem Gegner Steine zu nehmen, so ist er es eben so sehr, zu verhüten, daß ihm die seinigen nicht genommen werden; daher sucht er seine Steine so in Ordnung zu bringen, daß einer den andern vertheidigen könne, so daß, wenn einer seiner Steine vom Feinde genommen würde, der feindliche auf dessen Standpunkt gesetzte Stein wieder genommen werden könnte; so wird ein Stein oft 2, 3, 4 und noch mehrfältig angegriffen und eben so oft vertheidiget. Ich will hievon ein Beyspiel geben. Der Leser lege das beigefügte nach oben gegebener Anweisung auf Pappe gezogene Schachbrett vor sich, (denn von nun an ist es ohne Schachbrett und Schachspielsteine nicht mehr möglich, sich dieses Buches mit Nutzen zu bedienen *) er lege es so,

*) Da, wie ich so eben sagte, ein Schachbrett und Schachspielsteine unzertrennlich vom Gebrauche dieses Buches sind, und manchem Schachspielliebhaber daran gelegen seyn dürfte, den ganzen Schachspielapparat bei sich in der Tasche tragen zu können, so will ich hierzu folgende Anweisung geben:

Man lege das diesem Buche beiliegende Schachbrettmuster (oder eine andere diesem ähnliche Zeichnung) so vor sich hin, wie schon gemeldet wurde, nämlich: daß das Feld 1 oben links, und das Feld 64 unten rechts zu liegen komme. Man zertheile es (wie im zweyten Kupfer die 2. Figur zeigt) mittels der Schnitte AA, BB, CC und DD in 8 gleiche Theile, von denen ein jeder 5 Zoll lang und 2 1/2 Zoll breit ausfallen und 8 Felder enthalten wird. Man schneide von dünner Pappe 8 genau so grosse Stücke,

wie

daß er den Ehrenplatz einnehme, das ist: daß er an der Seite der Zahlen 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63 und 64 zu sitzen komme; er stelle die Steine folgendermassen: die W. D, auf 60, einen W. T.

wie die 8 Sektionen der Schachbrettzeichnung sind: Man lege sie in eben der Ordnung neben einander, und von a bis b, von c bis d, von e bis f, und von g bis h bekleistere man die Ränder, und verbinde je zwey und zwey Stücke mit einem schmalen Seidenbändchen (wie solche in der obbenannten Figur durch die 4 gestrichten Streife ausgedrückt sind) dann kleistere man die 8 Sektionen der Schachbrettzeichnung in gehöriger Ordnung darauf, und, nachdem diese Seite wohl gepreßt und getrocknet ist, kehre man das Schachbrett auf die andere Seite, verbinde die Stücke nach obiger Anweisung von i bis k, von l bis m, und von n bis o, (wie dieses durch die punktirten Streife angezeigt wird) und überziehe diese ganze Rückseite mit 8 auch so grossen Stücken gefärbten Papiers. Dieses Schachbrett läßt sich also achtfach zusammen legen, und wird kaum 6 oder 7 Linien dick seyn.

Man verfertige ferner ein Lädchen von dünner Pappe, von außen gerade so lang und breit, als das zusammengesetzte Schachbrett ist, und von innen 1 1/2 Zoll hoch. Man mache in die Mitte eine Scheidewand von Pappe, welche das Lädchen in zwey ganz gleiche Vierecke theilt. Man lasse sich vom Drechsler Schachspielsteine machen, die sämmtlich gleich hoch sind, nämlich 1 1/2 Zoll. Man lasse ihre Füsse, welche aber höher als gewöhnlich seyn müssen, viereckig schneiden, 7 Linien lang und breit, (wie Fig. 3) so werden die Füsse der Steine gerade den Boden des Lädchens ausfüllen, ohne sich regen zu können. Solche Schachspielsteine haben auch noch das Gute, daß sie nicht so leicht, wie die gewöhnlichen Steine, umgeworfen werden Auf das mit den Steinen angefüllte Lädchen lege man das Schachbrett, und über beide mache man ein gemeinschaftliches Kuteral, ebenfalls von dünner Pappe. Dieser ganze Schachspielapparat: der nur 5 Zoll lang, 2 1/2 Zoll breit, und höchstens 2 1/4 Zoll hoch ausfallen wird, läßt sich bequem allenthalben mittragen.

W. T. auf 63, einen W. L. auf 59, ein W. R. auf 45, und drey W. PP. auf 49, 50 und 51, dann die S. D. auf 4, einen S. T. auf 9, einen S. L. auf 11, ein S. R. auf 2 und drey S. PP. auf 17, 19 und 34. Ich merke hier an, daß ich, um den Anfänger durch Aufstellung aller Steine nicht irre zu machen, gefliſſentlich in den erſten Beiſpielen, die ich geben werde, nur diejenigen Steine aufſtelle, die bei dem zu gebenden Beiſpiele eine Rolle zu ſpielen haben. Aus dieſer Urſache laſſe ich ſogar die KK. bei dieſen erſten Bruchſtücken des Schachſpiels weg, welche doch bei jedem ganzen Spiele vom Anfang bis ans End auf dem Brette ſtehen.

Die W. Partie macht eine Attake auf den unbeſchützten S. P., der auf dem Felde 34 ſteht, indem ſie den P. 51 nach 43 vorrückt; da, wie ich weiter oben geſagt habe, der P. den feindlichen Stein ſeitwärts zu nehmen hat, ſo würde der P. 43 den S. P. 34 im nächſten Zuge nehmen; allein die S. Partie vertheidigt ihren P. indem ſie ihren P. 17 nach 25 zieht, das heißt: Nimmt der W. P. 43 den S. P. 34, ſo nimmt der S. P. 25 den nach 34 vorgerückten W. P. Die W. Partie greift den P. 34 noch mit dem andern P. 49 an, indem ſie ihn nach 41 vorrückt. Die S. Partie vertheidigt ihren P. zum zweytenmale mittels Vorziehung ihres P. 19 nach 27. Die W. Partie greift zum drittenmal den P. 34 an, indem ſie ihr R. 45 nach 51 ſpringen läßt, denn von 51 geht die Direktionslinie des R. nach 34. Die S. Partie vertheidigt ihren P. 34 zum drittenmal, und rückt mit

ihrem R. 2 nach 19, denn auch von 19 geht die Direktionslinie des R. nach 34. Die W. Partie wiederholt ihren Angriff zum viertenmal, indem sie ihren L. 59 nach 52 zieht, die Direktionslinie des L. geht nun auch auf das Feld 34; es steht zwar noch der W. P. 43 im Wege; allein die PP. würden ohnehin am ersten abgetauscht, wenn es zum Nehmen käme, und dann hätte dieser L. eine offene Strasse nach 34. Die S. Partie vertheidigt ihren P. 34 zum viertenmale auf eben die Art, indem sie ihren L. 11 nach 20 zieht. Die W. Partie greift zum fünftenmal an, und zieht ihren T. 63 nach 39, von wo aus die Direktionslinie des T. nach 34 geht. Die S. Partie vertheidigt ihren von allen Seiten bedroheten P. zum fünftenmal, indem sie gleichfalls mit ihrem T. 9 nach 10 rückt. Die W. Partie macht ihre sechste Attake mit ihrer D. 60, indem sie solche nach 61 zieht, denn, wenns zum Nehmen käme, würde der L. 52 und der P. 43 eher abgetauscht, und dann hätte sie die offene Strasse nach 34. Die S. Partie beschlüzt ihren P. 34 zum sechstenmal, indem sie ihre D. 4 nach 2 zieht, denn auch sie hätte nach abgetauschtem T. 10 die offne Strasse nach 34. Jezt ist die W. Partie erschöpft; würde sie sich in eine Schlacht einlassen, so würde sie alle Steine, bis auf den P. 50, der selbst nicht angrif, sondern nur da stand, die angreifenden W. PP. auf ihren Standpunkten 41 und 43 zu vertheidigen, verlieren, die S. Partie hingegen würde ihre D. behalten und also den Sieg davon tragen. Man versuche es folgendermassen:

W.

W. 43 nimmt 34, S. 25-34, W. 41-34, S. 27-34, W. 51-34, S. 19-34, W. 52-34, S. 20-34, W. 39-34, S. 10-34, W. 61-34, S. 2-34.

Es giebt, außer der Vertheidigung des angegriffenen Steins, noch andere Mittel, dem feindlichen Angriffe zu begegnen; dieſe ſind: den angegriffenen Stein von ſeiner Stelle zu ziehen, oder einen andern Stein zwiſchen dem angreifenden und dem angegriffenen Steine zu ſtellen, das heißt: ſeinen angegriffenen Stein zu bedecken, wohlgemerkt wenn zwiſchen beiden noch ein oder mehrere Felder ſich befinden. Man ſetze z. B. den W. T. auf 57, den W. L. auf 51, einen S. P. auf 11, die S. D. auf 12 und ein S. R. auf 14. Der W. L. attakirt die S. D. indem er nach 33 zieht, die S. D. kann ſich entweder nach 3 zurückziehen, wo ſie in Sicherheit iſt, oder der S. P. 11 zieht nach 19, wodurch ſie bedeckt wird, thut ſie dieſes lezte, ſo zieht der W. T. 57 nach 60, um die S. D. wieder anzugreifen, dieſe kann ſich wieder entweder hinter ihren P. auf 11 ziehen, oder ſie bedeckt ſich mit ihrem R. 14, indem dieſes nach 20 ſpringt.

Bei einem Angriffe muß man wohl zuſehen, daß die Steine, mit welchen man angreift, auf ihren Angriffsſtandpunkten ſelbſt gehörig vertheidiget ſind, wie im obigen Beiſpiele der Fall iſt, denn der W. L. iſt auf 33 vom W. T. auf 57 beſchüzt, und der nach 60 gerückte T. wird dagegen wieder vom L. vertheidiget. Stünde z. B. bei der Attake des L. der T. auf 58, ſo würde die attakirte D.

den L. nehmen, und stünde bei der zweyten Attake des T. der L. auf 17, so würde sie den T. nehmen.

Wenn ein R. angreift, so kann man nichts dazwischen setzen; denn es giebt keinen Zwischenstandpunkt, gegen ein angreifendes R. Man kann also keinen angegriffenen Stein bedecken, z. B. zwischen 63 und 46 liegen zwar die zwey Felder 54 und 55; doch keiner der beiden Steine, welche auf diesen letzten zwey Feldern aufgestellt würden, könnten den vom R. 63 angegriffenen Stein 46 bedecken, denn die gerade Direktionslinie des R. gienge (wie Fig. 2 zu sehen ist) mitten zwischen jenen zwey Steinen hindurch. Daher bei dem Angriffe eines R. entweder der angegriffene Stein weggehen, oder das R. genommen werden, oder man sich auf eine nicht nachtheilige Abtauschung gefaßt machen muß.

Es giebt im Schachspiele zweyerley Arten eines doppelten Angriffs, erstlich wenn man mit einem Steine zwey verschiedene Steine nach zwey verschiedenen Direktionslinien angreift, z. B. auf 24 steht ein S. T. auf 34 ein S. R. und auf 60 die W. D. diese rückt nach 52 vor, so sind beide S. Hauptsteine angegriffen. Der doppelte Angriff mit einem P. oder mit einem R. sind die gefährlichsten für den angegriffenen Theil, z. B. Es stünde ein S. R. auf 19 und ein S. L. auf 21. Die W. Partie hätte zwey PP. auf 36 und 37, sie rückte mit dem P. 36 nach 28 vor, so wären beide S. Hauptsteine angegriffen, und einer davon wäre unumgänglich verloren; oder es stünde

ein

ein S. T. auf 8, ein S. L. auf 38 und ein W. R. auf 13; dieſes ſpränge auf 23, ſo wären beide S. Steine angegriffen, und einer wäre verloren. Im Falle eines doppelten Angriffs von dieſer Art iſt das wirkſamſte Gegenmittel, mit einem der angegriffenen Steine ſo zu ziehen (wenn es ſich anders ſo ziehen läßt) daß der andere angegriffene dadurch vertheidiget wird, z. B. der angegriffene S. L. ſtünde nicht auf 38, ſondern auf 29, ſo wäre der doppelte Angriff des W. R. 23 dadurch zu vereiteln, daß der S. T. von 8 nach 5 zöge, denn dadurch wäre der L. 29 beſchützt, und wollte dann die W. Partie ihr R. gegen den L. abtauſchen, ſo wäre das für die S. Partie eben kein Verluſt. Ein R. kann zuweilen einen drey- vier- und noch mehrfachen Angriff unternehmen, z. B. ein S. T. ſtünde auf 34, die S. D. auf 13, ein S. L. auf 38 und drey S. PP. ſtünden auf 18, 11 und 22, ein W. R. wäre auf 43 poſtirt, und machte dann mitten unter die feindlichen Steine einen Sprung auf 28, ſo wären alle ſechs feindliche Steine zugleich angegriffen, während das R. ſelbſt von keinem angegriffen wäre.

Die zweyte Art des doppelten Angriffs iſt, wenn man es mit einem einzigen Zuge bewerkſtelligen kann, daß ein feindlicher Stein von zwey Seiten zugleich angegriffen wird; z. B. der W. T. ſteht auf 44, der W. L. auf 36, zwey W. PP. auf 31 und 51, die S. D. ſteht auf 4; ſie iſt weder vom T. noch L. angegriffen; allein der L. zieht nach 22, und die D. wird alſo mit einem Zuge doppelt vom T. und L. angegriffen, ſie kann

keinen

keinen nehmen, denn jeder ist durch einen P. vertheidigt, sie muß also, da sie sich mit Einem Zuge gegen zwey Seiten auch nicht bedecken kann, wegziehen.

Man bedient sich zuweilen im Schachspiele der List, um den Gegner selbst zu einem Angriffe zu locken, der am Ende dem Angreifer Schaden, und oft den Verlust des Spiels zuziehen kann. Ich will hievon ein Beispiel geben. Die W. Partie rangirt ihre Steine geflissentlich so: D. 60, R. 58, T. 57, zwey LL. 49 und 34, und drey PP. 41, 50 und 51. Die S. D. steht auf 22, entdeckt eine doppelte Beute für sich, nimmt den P. 50, und wähnt, daß ihr nun auch der ganz eingesperrte T. nicht entgehen könne. Nun springt aber das W. R. auf 43, und die D. kann nicht mehr aus der Falle; sie mache was sie wolle, so zieht im folgenden Zuge der T. auf 58 und sie ist gezwungen mit ihm abzutauschen.

Ich muß hier wiederholen, was ich zu Ende des vorigen Abschnitts vom Gange der Steine gesagt habe. Eben so wie es nicht edelmüthig gespielt ist, wenn man einen Hauptstein, den der Gegner aus Zerstreuung oder Uebereilung auf einen unbeschützten Standpunkt gesetzt hat, wegnimmt, so wenig ist es ihm eine Ehre, einen feindlichen Stein, den er selbst angegriffen hat, von dem aber der Gegner nicht merkt, daß er angegriffen ist, wegzunehmen; vielmehr soll dieser erinnert werden, den Stein entweder zu bedecken, oder zu beschützen, oder damit weg zu ziehen. Dem Schachspieler wird nur dann ein wahrer Sieg zu Theil, wenn sein

Feind,

Feind, aller angewendeten Mühe, Kunst und Aufmerksamkeit unerachtet, dennoch unterliegen muß.

Von Ersetzung der genommenen Hauptsteine.

Aus dem bisher Gesagten erhellet, daß es unvermeidlich ist, daß der Steine im Verfolge des Spiels von beiden Seiten immer weniger werden, weil jeder das aus dem Wege zu räumen bemühet ist, was seinem Plane hinderlich ist. Ein Mittel giebt es doch in diesem Spiele, einen, auch wohl zuweilen zwey der schon verlornen Hauptsteine wieder auf das Schachbrett zu bringen, und dieses Mittel ist, wenn man mit seinen PP. bis in die lezte Reihe der Felder seines Feindes durchdringt, oder, wie man es zu nennen pflegt, wenn man sie zur Dame ziehen läßt. Wenn also ein W. P. bis zu einem der Felder: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8, oder ein S. P. bis zu einem der Felder 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63 oder 64 gelanget, so fodert der Spieler für seinen P. einen beliebigen, vom Gegner schon genommenen Hauptstein wieder zurück, der dann, statt des P. der vom Brette weggenommen wird, auf eben das Feld gestellt wird, und sogleich seine Aktivität als Hauptstein erhält. Z. B. der bis 13 vorgedrungene W. P. zieht nun vollends nach 5. Seiner Natur nach wäre er hier für das ganze übrige Spiel unbrauchbar, denn er könnte weder weiter vorrücken, noch mehr einen feindlichen Stein nehmen. Die

Schach-

Schachspielkunst hat aber weislich dafür gesorgt, daß die Tapferkeit dieses gemeinen Steines belohnt werde, er wird sogleich zu einem Hauptsteine promobirt. Die W. Partie fodert dafür die schon verlorne D. zurück, und tritt zugleich in die Wirksamkeit als D. ein; auf dem Felde 32 steht z. B. ein unbeschützter S. T. so muß dieser auf der Stelle wegziehen, wenn er nicht von der W. D. genommen werden will.

Vom Werthe der Steine.

Aus dem, was ich bisher von dem Gange, dem Angriff und der Vertheidigung der Steine gesagt habe, erhellet der verschiedene grössere oder kleinere Werth derselben, daher es auch erst jezt die Zeit ist, davon zu sprechen. Der Leser hat erfahren, daß der Hauptstein gar viele Vorzüge vor dem gemeinen Steine habe.

Die D. hat unter den Hauptsteinen den größten Werth, weil sie die vielfältigsten Direktionslinien hat, auf welchen sie gehen und nehmen kann. Nach ihr folgt der T.

Neque enim est suus post virginis arma
Bellantum numero ex omni magis utilis alter.

Sein ausgezeichneter Werth besteht darinn, daß auch er auf jedem der 64 Felder sich niederlassen kann; doch wird sein Lauf zu Anfang des Spiels durch die vielen vorstehenden PP. etwas gehemmet, daher ihn gute Spieler nicht gleich zu Anfang des

Spiels

Spiels agiren lassen, sondern abwarten, bis durch die kleinen Vorpostengefechte der PP. hier und da eine Strasse für ihn geöffnet wird. Nach dem T. folgt der L. diesem steht nur die Hälfte der Felder zu Gebot, denn, wie schon gezeigt wurde, derjenige, welcher auf das W. Feld aufgestellt ist, bleibt auf demselben, und, so umgekehrt. Zu Anfang des Spiels ist er darum schon von grossem Nutzen, weil er nicht viele Hindernisse findet vorzurücken. Z. B. um dem L. auf 64 eine Strasse zu öffnen, braucht es weiter nichts als den P. 53 vorzurücken, da hingegen, wenn auch der P. 56 vorgerückt wird, der T. 64 gleichwohl keinen freyen Ausgang hat. Nach dem L. folgt das R. dieses hat sogar Vorzüge über den L. besonders wegen der mit ausnehmendem Vortheile zu unternehmenden doppelten Angriffe, und auch darum, daß dasselbe gleichfalls alle 64 Felder dominirt, wie die D. und der T. Hingegen werden diese Vorzüge dadurch wieder verringert, daß es auf einem Zuge nur bis zum nächsten Standpunkte seiner Direktionslinie kommen kann, da die D. der T. und der L. mit einem Zuge bis ans End der ihrigen gelangen können. Zu Anfang des Spiels thut das R. besonders gute Dienste, je mehr sich aber nach und nach die Steine vom Schachbrette verlieren, desto mehr verliert es auch von seinem Werthe.

Die PP. sind, ihres gemeinen Standes ungeachtet, im Schachspiele von grossem Werthe; sie sind, sagt Philidor, die Seele des Spiels; sie sind es eigentlich, die den Angriff und die Vertheidigung machen, denn auf ihrer guten oder

schlechten Stellung und Anordnung beruhet der Gewinn oder der Verlust des Spiels. Es giebt zweyerley Gattungen von Spielern, welche mit den PP. wenig manövriren; die einen sind die, welche noch im Schachspiele zu wenig geübt sind, als daß sie die wahre Taktik mit diesem wackern Völklein verstünden, die andern sind solche, welche aus Begierde, sich mit dem Gegner zu messen, die langsame Vorrückung der PP. nicht abwarten können, sondern mit ihrer D. ihren LL. und RR. unbarmherzig über denselben herfallen. Ist der Gegner nicht handfest, so kann freylich der Schlacht bald ein Ende gemacht werden; versteht er sich aber auf sein Handwerk, so steht den zu hitzigen Angreifern bevor, mit blutigen Köpfen zurück gewiesen zu werden.

Vom Schach.

Dieser Abschnitt soll insbesondere zeigen, wie man den K. angreift und wie man ihn vertheidiget; denn das Angreifen und Vertheidigen desselben ist eigentlich das grosse Bestreben der beiden Schachspielenden. Vida sagt:

— Omnes
Agmine circumstant denso, medumque coeunt.
Vique armis sæpe eripiant, sua corpora bello
Objiciunt; mortemque optant pro rege pacisci.

Da den K. zu vertheidigen alles von seiner Partie sich vereiniget, so muß sich der Angreifer einen ordentlichen Plan, wie er alle die Hindernisse übersteigen kann, entwerfen. So mannigfaltig die Po-

sition

sition der Steine fast in jedem Spiel ist, so mannigfaltige Plane müssen auch entworfen werden. Man macht sich anfänglich durch Angriff und Wegnahme der den feindlichen K. umgebenden Steine Luft, um dann ihn selbst angreifen zu können; ist er einmal so entblößt, daß zwischen ihm und der Direktionslinie eines angreifenden Steines die Straße offen ist, so ist er im Schach, das ist: er befindet sich auf einem Standpunkte, auf welchem er genommen würde, wenn er nicht unverletzbar wäre. Die angreifende Partie, so bald sie mit einem Steine auf den Standpunkt rückt, dessen Direktionslinie den K. in Schach setzet, ruft: Schach, das ist: er ruft ihn bei seinem Namen; denn das Wort Schach bedeutet in Arabischer Sprache einen König oder Fürsten; die angreifende Partie will damit den feindlichen K. auf die Gefahr, in der er sich befindet, aufmerksam machen.

Der K. hat dreyerley Mittel dem Schach zu entgehen; es sind die nämlichen, die jeder andere Stein hat, sich vor einem feindlichen Angriffe zu schützen, nämlich, entweder sich zu bedecken, oder den schachgebenden Stein zu nehmen, oder selbst in höchster Person auszuweichen und auf einen andern Standpunkt sich zu erheben, z. B. der S. K. stünde auf 7, ein S. L. auf 18, ein S. R. auf 21, und ein S. P. auf 16, dann ein W. T. auf 64; wenn dieser T. nach 63 rückt, so ruft die W. Partie: Schach, und nun kann die S. Partie entweder mit ihrem L. den T. nehmen, oder sie läßt ihr R. nach 15 springen, wo dann der K. bedeckt ist, oder der K. zieht selbst nach 8, wo

er dem Schach ausgewichen ist. Wenn der schachgebende Stein auf einem der dem K. nächsten Felder steht, so kann ihn dieser, da seine Direktionslinie so weit reichet, auch selbst mit eigner hohen Hand für seine Vermessenheit strafen, das ist: ihn wegnehmen, und sich auf den Standpunkt des genommenen Steines hinstellen, z. B. der K. hätte im obigen Beispiele für gut befunden, sich mit seinem R. zu bedecken, und der W. T. nähme das R., so könnte der K. den T. wieder nehmen, käme der K. aber durch diese Wegnahme in ein neues Schach, so müßte er das Wegnehmen bleiben lassen, z. B. auf dem Felde 50 stünde ein W. L. und der W. T. nähme das R. 15, so dürfte der K. den T. nicht wiedernehmen, denn er käme in die Direktionslinie des L. 50, das ist: er käme in ein neues Schach; in seiner Lage könnte er auch nicht bleiben, denn nach Wegnahme des R. giebt der T. noch einmal Schach, weil der K. nun wieder in seiner Direktionslinie steht, so wäre der K. also gezwungen nach dem Felde 6 oder 8 zu wandern.

Vom R. ist noch zu merken, daß man, wenn es Schach giebt, den K. eben so wenig als jeden andern von ihm angegriffenen Stein, mit einem andern bedecken oder beschützen kann, und daß also ein von einem R. in Schach gesetzter K. nur die zwey andern Hilfsmittel übrig hat, dem Schach zu entgehen, nämlich entweder das Wegnehmen des R. oder das Ausweichen des K.

Ein für den K. sehr gefährlicher Schach ist das sogenannte doppelte Schach; wenn man nämlich mit einem Zuge dem K. von zwey Seiten

Schach

Schach giebt. Da man mit einem Zuge nicht beide Direktionslinien der schachgebenden Steine bedecken, auch nicht sie beide auf einmal nehmen kann, so bleibt nichts übrig, als daß der K. selbst von seinem Standpunkte weiche; z. B. W. T. 61, W. L. 53, S. K. 5, S. T. 26, S. R. 22, S. P. 12. Der W. L. zieht nach 32, und dadurch geben L. und T. zugleich Schach. Die S. Partie könnte zwar mit dem R. den L. nehmen, allein der K. bliebe doch noch im Schach des T. sie könnte auch ihren T. nach 21 ziehen und also den K. gegen den W. T. bedecken, allein es bliebe dann Schach vom L. beide Züge müssen also unterbleiben, und der K. muß nach 4 oder 6 ziehen.

Ich will hier noch von drey verschiedenen Arten von Schach etwas erwähnen, wodurch es eigentlich mehr der D. als dem K. gilt, wodurch nämlich dieser vornehmste Hauptstein des Schachspiels leicht verloren gehen kann. Ein solches Schach ist erstlich, wenn man mit dem nämlichen Zuge den K. in Schach und zugleich die D. in eine Direktionslinie des feindlichen Steins bringen kann; z. B. der S. K. steht auf 7, die S. D. auf 3, der W. T. auf 63, der W. L. auf 55; zieht nun der L. nach 48, so kommt der K. ins Schach des T. und die D. in die Direktionslinie des L. während der K. also sich wegbegeben oder bedecken muß, bleibt die D. eine Beute des L. Ein ähnliches Schach ist folgendes: S. K. 7, S. D. 3, zwey W. TT. 53 und 61, der T. 53 zieht nach 51 und bietet dem K. Schach an. Die S. Partie wird gezwungen ihre D. gegen diesen T. abzutauschen;

oder sie muß solche auf ihrem eignen Standpunkte vom T. rauben lassen. Das R. thut bei dieser Art eines Anschlags auf die D. die besten Dienste. Wenn z. B. statt der beiden W. TT. ein W. R. auf 28 stünde, und es, springe nach 13, so käme der K. ins Schach, und die D. wenn anders das R. nicht genommen werden könnte, wäre verloren. In dem Spiele, welches Vida seine Götter spielen läßt, war ein solcher Fall.

Ardet equus, saltuque furit, nec desistit, aufis
Donec reginæ pariter regique minatus
Optatam tenuit sedem.

Auch ein T. gieng auf diese Art verloren.

Per medios hostes impune infrenis oberrat,
Constitit, optataque diu statione potitus
Letum intentabat pariter regique, elephantique
Delius ingemuit, clauso succurrere regi
Admonitus, namque indefensum in morte elephantem
Linquere se videt, atque ambos non posse periclo
Eripere.

Die zweyte Art eines solchen hämischen Angriffs auf die D. ist, wenn sie in der nämlichen Direktionslinie eines feindlichen Steines hinter ihrem K. steht; z. B. der S. K. stünde auf 13, die S. D. auf 57, ein W. T. zieht von 57 nach 61 und giebt Schach, wenn der K. sich nicht bedecken kann, so muß er aus der Direktionslinie des T. weichen, und weicht er daraus, so kömmt die D. darein, und ist verloren.

Die dritte Art eines solchen Angriffs auf die D. ist, wenn sie in der nämlichen Direktionslinie, aber, statt hinter dem K. vor demselben steht; z. B. S. R. 5, S. D. 12, W. R. 43, W. L. 51, W. T. zieht nach 33. Man nennet dieses einen

nen bedeckten Schach (echec couvert) es ist eigentlich kein Schach, denn der K. ist bedeckt, aber die D. geht verloren, wenn sie nicht den angreifenden Stein nehmen kann, ohne selbst genommen zu werden, wie hier der Fall ist, oder wenn sie sich nicht mit einem andern Steine bedecken kann, denn aus der Direktionslinie des L. kann sie nicht weichen, weil sonst der K. in dieselbe, also in Schach käme.

Als einen fast aller Orten eingerissenen Misbrauch im Schachspiele führe ich hier noch an, daß man auch der D. Schach zuruft, wenn man sie angreift. Diese Delikatesse, vermuthlich gegen ihr Geschlecht, ist desto weniger nothwendig, da ein bescheidener Spieler, wie ich schon gesagt habe, ohnehin keinen angegriffenen, aus Uebersehen des Gegners aber nicht vertheidigten Hauptstein, geschweige die D. selbst, rauben wird.

Am Ende dieses Abschnittes merke ich noch an, daß ein K. dem andern nie Schach geben kann, weil keiner in die nächsten Felder des gegenseitigen K. treten darf, und gleichwohl seine Direktionslinie nicht weiter als bis zum nächsten Standpunkte reichet.

Vom Rokiren.

Dieser Abschnitt handelt von einem besondern Zuge des K., den er gewöhnlich noch vor der Mitte des Spiels thut, um sich zu seiner Vertheidigung einen bessern Standpunkt zu wählen. Da die Attaken des Gegners gemeiniglich auf die Mitte gerich-

tet sind, so findet er sich bald zu wenig von seinen Steinen bedeckt, und thut wohl, sich links oder rechts, wo er nämlich mehr Steine zu seiner Beschützung entdeckt, eine andere Position zu wählen. Dadurch wird schon der erste Angriffsplan des Feindes mit einemmale vereitelt, und es muß ein neuer gemacht werden. Dieser Zug des K. heißt in der Sprache der Schachspielkunst Rokiren oder Rochen; er geschieht, indem der Spieler seinen K. mit Einem Zuge auf sein zweytes Feld rechts oder links gegen einen seiner TT. zieht, und dagegen den T. gegen welchen er den K. zieht, über ihn gegen die Mitte des Brettes auf das nächste Feld postirt; also rokirt die W. Partie so: K. 61 - 63, T. 64 - 62, oder: K. 61 - 59, T. 57 - 60; die S. Partie rokirt so: K. 5 - 7, T. 8 - 6, oder: K. 5 - 3, T. 1 - 4. Merkur, der Spieler der S. Partie beim Vida, rokirte auch.

Tum cautus fuscæ regnator gentis ab aula
Subduxit se se media, penitusque repostis
Castrorum latebris extrema in fauce recondit,
Et peditum cuneis stipantibus abditus hæsit.

Es ist aber zu merken. Erstlich: In jedem Spiele kann jeder K. nur einmal rokiren. Zweytens: Wenn der K. und der T. welche rokiren wollten, oder auch nur einer von beiden, im nämlichen Spiele schon ein- oder mehrmale ihre ersten Standpunkte verändert hätten, wenn sie auch wieder auf diese ihre ersten Standpunkte zurückgekommen wären, so dürfen sie im nämlichen Spiele nicht mehr rokiren. Drittens: Wenn zwischen dem K. und dem T., die rokiren wollen, sich ein oder meh-

mehrere Steine auf der nämlichen Linie befinden, so können sie so lang nicht rokiren, bis diese Steine weggeschafft sind. Viertens: Wenn dem K. eben Schach angeboten wird, oder wenn auch nur die Direktionslinie irgend eines feindlichen Steines, also ein Schach, auf die Zwischenfelder, worüber rokirt werden soll, gehet, so kann, so lange diese Hindernisse bestehen, nicht rokirt werden; z. B. der S. K. stünde auf 5, der S. T. auf 1, und vier S. PP. stünden auf 9, 18, 11 und 20; wenn nun ein W. R. auf 17 stünde, könnte die S. Partie nicht rokiren, denn die Direktionslinie des R. gienge auf 2, worüber der S. T. ziehen müßte; wenn, statt des W. R. auf 17, ein W. L. auf 40 stünde, so könnte die S. Partie gleichfalls nicht rokiren, denn die Direktionslinie des L. gienge nach 4, worüber der K. ziehen müßte.

Vom Schachmat.

Nun erst, nachdem die Leser so weit vom Schachspiel unterrichtet sind, bin ich im Stande, denselben den Endzweck des Spiels begreiflich zu machen; dieser ist: den K. des Gegners so in die Enge zu treiben, daß er sich zuletzt ergeben muß. Vida sagt:

Propositum cunctis unum, studium omnibus unum
Obsessos reges inimicæ claudere gentis,
Ne quo ipsorum queant fugere, atque instantia fata
Evitare, etenim capiunt ita prælia finem.

Das Spiel hat also sein End erreicht, sobald man den K. so in die Klemme gebracht hat, daß er weder auf seinem Standpunkte stehen bleiben,

noch auf ein danächst liegendes Feld ziehen kann, wenn er weder sich zu bedecken, noch auszuweichen, noch den angreifenden Stein zu nehmen, oder von einem andern Steine seiner Partie ihn nehmen zu lassen im Stand ist. Das Donnerwort, womit sich das Schachspiel endigt, heißt Schachmat. Dieses Wort spricht die angreifende Partie bei ihrem letzten Zug aus, und das Spiel ist geendigt.

Omnibus incolumi rege stat cernere ferro,
Sublato pugna excedunt et castra relinquunt.
Ille pleo in bello captus secum omnia vertit.

Zur Uebung für Anfänger werden folgende Beispiele von verschiedenen Arten des Schachmats sehr lehrreich seyn; in diesen, so wie im ganzen Verfolge dieses Buches, wird das Wort Schach mit dem Zeichen +, und Schachmat mit ∓ ausgedrückt.

Erstes Beispiel: W. Partie: D. 60, L. 34, T. 52, R. 13. S. Partie: K. 9, L. 30, PP. 10 und 17. Der W. L. zieht nach 27, und ruft +, der S. P. 10 zieht nach 18, bedeckt seinen K. und greift zugleich den L. an, der W. T. läßt dem P. nicht Zeit, den L. zu nehmen, sondern zieht nach 12 und giebt +, der S. L. nimmt den T. die W. D. nimmt den L. wieder und sagt +, die S. Partie kann nun weder ihren K. mehr bedecken, noch den angreifenden Stein nehmen; der K. muß sich also selbst von seinem Platze wegbegeben, nach 1 oder 2; er gehe wohin er will; so giebt die D. auf 4 wieder +, der K. muß sich wieder wegbegeben auf 9 oder 10, die D. wiederholt +, indem sie den P. 18 nimmt, der K. kann

die

die D. nicht nehmen, weil er dadurch in die Direktionslinie des L. also wieder in Schach käme, er hat noch einen einzigen Zufluchtsort auf 1, die D. rückt nach dem Felde 9, welches gleichfalls in der Direktionslinie des L. liegt, und giebt dort ⊣.

Ein anderes Beispiel: W. Partie: TT. 60 und 64, L. 36; S. Partie: K. 5, L. 6, PP. 24 und 31. Der W. T. 60 zieht nach 61, und giebt +, der S. L. zieht nach 13 um seinen K. zu bedecken, der W. L. zieht nach 27, um den S. L. doppelt anzugreifen, der S. L. darf ihn nicht nehmen, unerachtet er nicht beschützt ist, weil durch Verlassung seines Standpunktes auf 13, sein K. in die Direktionslinie des W. T. käme, der K. zieht also selbst nach 6, der W. L. nimmt den S. L. und sagt +, der K. darf ihn nicht nehmen, weil er abermal ins Schach des T. käme, er zieht also nach 14, der W. T. 64 zieht nach 62 +, der K. sucht bei seinen PP. Hilfe und zieht nach 23, der W. T. 62 zieht zurück nach 64, um dem K. den Ausgang aufs Feld 32 zu verwehren, der K. geht nach 15, der T. 61 zieht nach 21, der K. nach 14, der T. 64 nimmt den P. 24, der K. nach 5, der T. 21 nach 17, der K. nimmt den L., der T. 17 nach 9 +, der K. nach 4, 5 oder 6, der T. 24 nach 8 ⊣.

Ein drittes Beispiel: W. Partie: zwey LL. 41 und 42, zwey RR. 24 und 44, und zwey PP. 35 und 36. S. Partie: K. 21, D. 10, R. 12, drey PP. 13, 22 und 31. Der W. P. 36 zieht nach 28 +, der S. K. selbst kann keinen Schritt ausweichen, denn auf 14 und 30

geht

tet sind, so findet er sich bald zu wenig von seinen Steinen bedeckt, und thut wohl, sich links oder rechts, wo er nämlich mehr Steine zu seiner Beschützung entdeckt, eine andere Position zu wählen. Dadurch wird schon der erste Angriffsplan des Feindes mit einemmale vereitelt, und es muß ein neuer gemacht werden. Dieser Zug des K. heißt in der Sprache der Schachspielkunst Rokiren oder Rochen; er geschieht, indem der Spieler seinen K. mit Einem Zuge auf sein zweytes Feld rechts oder links gegen einen seiner TT. zieht, und dagegen den T. gegen welchen er den K. zieht, über ihn gegen die Mitte des Brettes auf das nächste Feld postirt; also rokirt die W. Partie so: K. 61-63, T. 64-62, oder: K. 61-59, T. 57-60; die S. Partie rokirt so: K. 5-7, T. 8-6, oder: K. 5-3, T. 1-4. Merkur, der Spieler der S. Partie beim Vida, rokirte auch.

Tum cautus fuscæ regnator gentis ab aula
Subduxit se se media, penitusque repostis
Castrorum latebris extrema in fauce recondit,
Et peditum cuneis stipantibus abditus hæsit.

Es ist aber zu merken. Erstlich: In jedem Spiele kann jeder K. nur einmal rokiren. Zweytens: Wenn der K. und der T. welche rokiren wollten, oder auch nur einer von beiden, im nämlichen Spiele schon ein- oder mehrmale ihre ersten Standpunkte verändert hätten, wenn sie auch wieder auf diese ihre ersten Standpunkte zurückgekommen wären, so dürfen sie im nämlichen Spiele nicht mehr rokiren. Drittens: Wenn zwischen dem K. und dem T., die rokiren wollen, sich ein oder meh-

mehrere Steine auf der nämlichen Linie befinden, so können sie so lang nicht rokiren, bis diese Steine weggeschafft sind. Viertens: Wenn dem K. eben Schach angeboten wird, oder wenn auch nur die Direktionslinie irgend eines feindlichen Steines, also ein Schach, auf die Zwischenfelder, worüber rokirt werden soll, gehet, so kann, so lange diese Hindernisse bestehen, nicht rokirt werden; z. B. der S. K. stünde auf 5, der S. T. auf 1, und vier S. PP. stünden auf 9, 18, 11 und 20; wenn nun ein W. R. auf 17 stünde, könnte die S. Partie nicht rokiren, denn die Direktionslinie des R. gienge auf 2, worüber der S. T. ziehen müßte; wenn, statt des W. R. auf 17, ein W. L. auf 40 stünde, so könnte die S. Partie gleichfalls nicht rokiren, denn die Direktionslinie des L. gienge nach 4, worüber der K. ziehen müßte.

Vom Schachmat.

Nun erst, nachdem die Leser so weit vom Schachspiel unterrichtet sind, bin ich im Stande, denselben den Endzweck des Spiels begreiflich zu machen; dieser ist: den K. des Gegners so in die Enge zu treiben, daß er sich zuletzt ergeben muß. Vida sagt:

Propositum cunctis unum, studium omnibus unum
Obsessos reges inimicæ claudere gentis,
Ne quo impune queant fugere, atque instantia tuta
Evitare, etenim capiunt ita prælia finem.

Das Spiel hat also sein End erreicht, sobald man den K. so in die Klemme gebracht hat, daß er weder auf seinem Standpunkte stehen bleiben,

noch auf ein danächst liegendes Feld ziehen kann, wenn er weder sich zu bedecken, noch auszuweichen, noch den angreifenden Stein zu nehmen, oder von einem andern Steine seiner Partie ihn nehmen zu lassen im Stand ist. Das Donnerwort, womit sich das Schachspiel endigt, heißt Schachmat. Dieses Wort spricht die angreifende Partie bei ihrem letzten Zug aus, und das Spiel ist geendigt.

Omnibus incolumi rege stat cernere ferro,
Sublato pugna excedunt et castra relinquunt.
Ille oleo in bello captus secum omnia vertit.

Zur Uebung für Anfänger werden folgende Beispiele von verschiedenen Arten des Schachmats sehr lehrreich seyn; in diesen, so wie im ganzen Verfolge dieses Buches, wird das Wort Schach mit dem Zeichen +, und Schachmat mit ∓ ausgedrückt.

Erstes Beispiel: W. Partie: D. 60, L. 34, T. 52, R. 13. S. Partie: K. 9, L. 30, PP. 10 und 17. Der W. L. zieht nach 27, und ruft +, der S. P. 10 zieht nach 18, bedeckt seinen K. und greift zugleich den L. an, der W. T. läßt dem P. nicht Zeit, den L. zu nehmen, sondern zieht nach 12 und giebt +, der S. L. nimmt den T. die W. D. nimmt den L. wieder und sagt +, die S. Partie kann nun weder ihren K. mehr bedecken, noch den angreifenden Stein nehmen; der K. muß sich also selbst von seinem Platze wegbegeben, nach 1 oder 2; er gehe wohin er will; so giebt die D. auf 4 wieder +, der K. muß sich wieder wegbegeben auf 9 oder 10, die D. wiederholt +, indem sie den P. 18 nimmt, der K. kann

die

die D. nicht nehmen, weil er dadurch in die Direktionslinie des L. also wieder in Schach käme, er hat noch einen einzigen Zufluchtsort auf 1, die D. rückt nach dem Felde 9, welches gleichfalls in der Direktionslinie des L. liegt, und giebt dort ⊣.

Ein anderes Beispiel: W. Partie: TT. 60 und 64, L. 36; S. Partie: K. 5, L. 6, PP. 24 und 31. Der W. T. 60 zieht nach 61, und giebt +, der S. L. zieht nach 13 um seinen K. zu bedecken, der W. L. zieht nach 27, um den S. L. doppelt anzugreifen, der S. L. darf ihn nicht nehmen, unerachtet er nicht beschützt ist, weil durch Verlassung seines Standpunktes auf 13, sein K. in die Direktionslinie des W. T. käme, der K. zieht also selbst nach 6, der W. L. nimmt den S. L. und sagt +, der K. darf ihn nicht nehmen, weil er abermal ins Schach des T. käme, er zieht also nach 14, der W. T. 64 zieht nach 62 +, der K. sucht bei seinen PP. Hilfe und zieht nach 23, der W. T. 62 zieht zurück nach 64, um dem K. den Ausgang aufs Feld 32 zu verwehren, der K. geht nach 15, der T. 61 zieht nach 21, der K. nach 14, der T. 64 nimmt den P. 24, der K. nach 5, der T. 21 nach 17, der K. nimmt den L., der T. 17 nach 9 +, der K. nach 4, 5 oder 6, der T. 24 nach 8 ⊣.

Ein drittes Beispiel: W. Partie: zwey LL. 41 und 42, zwey RR. 24 und 44, und zwey PP. 35 und 36. S. Partie: K. 21, D. 10, R. 12, drey PP. 13, 22 und 31. Der W. P. 36 zieht nach 28 +, der S. K. selbst kann keinen Schritt ausweichen, denn auf 14 und 30

geht

geht die Direktionslinie des R. 24, auf 20 geht die Direktionslinie des L. 41, und auf 29 die Direktionslinie des R. 44. Es ist also das letzte, wiewohl fruchtlose Mittel, die D. aufzuopfern, die S. D. nimmt also den P. 28, der W. P. 35 nimmt wieder die D. und giebt ⊣.

Ein viertes Beispiel: W. Partie: D. 41, L. 25, PP. 19 und 36. S. Partie: K. 5, D. 40, R. 2, PP. 12 und 14. Der W. P. 19 zieht nach 41. Der S. Partie ist es nicht möglich zu verhindern, daß dieser P. nicht nach der Dame ziehe, nachdem sie es versäumt hat, ihn im vorhergehenden Zuge mit dem P. 12 zu nehmen, das ist: daß er nicht in die letzte Felderreihe komme, wo er mit einem Hauptsteine vertauscht werden würde, zieht die S. D. nach 4, so nimmt sie die W. Partie mit dem P. und kömmt also zur Dame, läßt statt des R. einen T. an seinen Platz stellen, und giebt auf der Stelle ⊣; geht die S. D. nach 38 um ihr R. 2 zu beschützen, so rückt der W. P. nach 3 zur Dame, wird ebenfalls mit dem W. T. ausgewechselt und giebt ⊣; geht die S. D. nach 35 um das Feld 3 zu beschützen, so nimmt der W. P. 11 das S. R. 2, wird in einen T. verwandelt und giebt ⊣; nun hat die S. Partie kein anderes Mittel mehr übrig, als ihre D. nach 3 zu ziehen; der T. nimmt sie aber, und giebt ⊣. Wenn hingegen die S. D. auf 40 stehen bleibt, und das S. R. nach 19 springt, um das Feld 4 doppelt zu vertheidigen, so wird es vom P. 26 genommen. Die S. Partie ziehe nun was sie wolle, so wird sie doch auf den ersten künftigen Zug der W. Partie ⊣.

Ein

Ein neuftes Beispiel von einem doppelten Schachmat: W. Partie: L. 49, T. 42; S. Partie: K. 7, D. 56, L. 15, R. 24, P. 16. Der W. T. zieht nach 2 und dieser und der W. L. geben zugleich ⊣. Der S. L. könnte zwar den K. gegen den T. und das S. R. gegen den L. bedecken! auch könnte die S. D. nach Belieben den W. T. oder L. nehmen; allein nichts hilft; denn der K. bleibt doch immer von einem der beiden angreifenden Steine ⊣.

Es ereignet sich nicht selten, daß eins der beiden Partien ihre sämmtlichen Steine verliert, so daß ihr nichts mehr als der K. übrig bleibt.

Medio rex æquore inermis
Constitit amissis sociis, spes nulla salutis,
Non tamen excedit victus, sed claudere se se
Hostilis inter cuneos impune per antes
Actus avet, donec nusquam spatia ulla supersint.
Effugiis.

Hier und da in Deutschland wird so eine Spielendigung, die man den entblößten König, Roi dépouillé, nennet, als gar nicht oder doch nur halb gewonnen betrachtet. Doch ist es nach den Regeln des Schachspiels ausgemacht, daß das Spiel darum noch nicht geendiget ist, weil der entblößte König eben so wohl noch ⊣ werden, als im Gegentheil das Spiel eingestellt machen kann, wie es die Philidorschen Spielendigungen zeigen werden.

Die Götter Merkur und Phöbus endigen, nach dem Dichter Vida, ihr Spiel gleichfalls mit einem ⊣ gegen einen Roi dépouillé. Da diese Spielendigung das älteste Fragment eines Mus-

spiels

S. 25-33. W. 18-17. S. 33-41. W. 26-18. S. 41-49. W. 18-10 ∓.

Drittes Beispiel. Stellung der Steine. S. Partie: K. 8, P. 12. W. Partie: K. 14, R. 6, TT. 13 und 15, PP. 22 und 23.

Nach Stellung der Steine in obige Ordnung erklärt der Spieler der W. Partie, daß er seinem Gegner mit dem P. 22 ∓ geben wolle.

S. 12-28. W. 13-9. S. 28-36. W. 9-25. S. 36-44. W. 25-26. S. 44-52. W. 26-27. S. 52-60. (wird zur Dame) W. 27-32 +. S. 60-32. W. 15-16 +. S. 32-16. W. 23-15 +. S. 16-15. W. 22-15 ∓.

Diesen Beispielen setze ich hier noch eines von eben diesem Neapolitanischen Schachspieler bei, worin ein ganz unerwartetes ∓ vorkommt.

Stellung der Steine. S. Partie: K. 21, D. 25, R. 17, TT. 9 und 23, P. 29. W. Partie: K. 6, R. 46, TT. 60 und 62, P. 37.

Der Spieler der W. Partie versichert seinen Gegner, daß er ihn ∓ machen wolle, unerachtet er schwächer an Steinen, und überhaupt dem ∓ selbst sehr nahe sey; denn, wäre die S. Partie am Zuge, so zöge der T. 9 nach dem Felde 1, gäbe +, der T. 60 müßte nach 4 ziehen, der S. T. nähme diesen T. und gäbe ∓; oder die S. D. zöge nach 27, gäbe +, und im folgenden (oder doch im dritten) Zuge auf dem Feld 13 ∓.

W. 46-31 +. S. 23-31. W. 62-22 +. S. 21-22.

Die S. Partie hatte weder in diesem noch im vorhergehenden Zuge eine andere Wahl zu spielen.

W.

W. 60-20 ⊤.

Noch ein Beiſpiel will ich hier von einem ſonderbaren Schachmat geben. Man muß aber vorausſetzen, daß beide, welche dieſes Spiel angefangen und fortgeſetzt haben, noch Anfänger waren, ſonſt wäre es nicht möglich geweſen, daß die W. Partie ſchon ſo viele Steine verloren, die S. Partie hingegen bei der groſſen Menge ihrer Steine nicht ſchon lange ⊤ gemacht hätte. Man ſtelle die Steine folgendermaſſen auf: W. Partie: K. 64, R. 40, drey PP. 14, 55 und 56. S. Partie: K. 16, D. 26, TT. 1 und 36, LL. 7 und 24, RR. 5 und 15, fünf PP. 18, 23, 35, 41 und 45. In dieſer äußerſt mißlichen Lage befand ſich die W. Partie, als ein geübter Schachſpieler dazu kam. Er überſieht das Spiel, fragt, wer am Zuge ſey, und erhält zur Antwort: die W. Partie. Er übernimmt das Spiel dieſer W. Partie und verſpricht, zum Erſtaunen der Spielenden, noch vor einer halben Minute die S. Partie Schachmat zu machen. Wie wird er aber verhindern, auf dem erſten Zuge der S. Partie ſelbſt Schachmat zu werden? Gewiß zieht er den P. 14 zur Dame, und läßt ſich die verlorne D. dafür wieder geben. Allein was wird ihm dieſes helfen? Der S. T. 36 wird dann nach 60 oder die D. 26 nach 58 ziehen und + geben; der W. Partie bleibt kein anderes Mittel übrig, als mit ihrer erſt wieder erhaltenen D. nach 62 zu ziehen, um den K. zu decken, aber der S. T. 60 oder die S. D. 58 wird ſofort die W. D. nehmen und ⊤ geben. Aller dieſer Betrachtungen ungeachtet, hält der angekommene

Spieler sein Wort, und zwar auf folgende überraschende Art. Er zieht den P. 14 nach 6, also zur Dame, läßt sich dafür sein zweytes schon verlornes R. wieder geben, und sagt +. Die S. Partie bemerkt, ohne viel nachsinnen zu müssen, daß sie sonst nichts thun kann, als ihren K. nach 8 ziehen; denn, aller ihrer noch vorhandenen Hauptsteine ungeachtet, geht doch von keinem die Direktionslinie nach 6, um das R. nehmen zu können. Das W. R. 40 nimmt nun den P. 23 und giebt ∓; denn unglücklicherweise geht auch auf dieses R. um es nehmen zu können, keine Direktionslinie irgend eines S. Steines, und der K. selbst kann wegen des R. 6 nicht zurück nach 16.

Endlich will ich von einer sehr wenig gewöhnlichen Art eines Schachmats sprechen; diese ist: wenn ein Schachspieler seinem Gegner, von dem er weiß, daß er weniger in diesem Spiele geübt ist, noch vor dem ersten Zuge des Spiels selbst wählen läßt, auf welchem der 64 Felder sein K. Schachmat werden soll. Um dieses zu erreichen, muß der stärkere Spieler dem schwächern, ohne zuvor einen Angriff auf den K. zu machen, alle Hauptsteine und wenigstens 6 PP. wegnehmen, und er selbst muß noch, nebst dem K. wenigstens die D. und einen T. übrig behalten. Z. B. der Spieler der S. Partie hätte vor Anfang des Spiels das Feld 43 gewählet, um darauf Schachmat zu werden (denn er wird immer ein von allen Seiten freyes Feld wählen, weil ein Schachmat daselbst mehreren Schwierigkeiten unterworfen ist) und das Spiel wäre schon so weit gekommen, daß die W.

Partie nur mehr ihren K. auf 61, die D. auf 26 und einen T. auf 52, die S. Partie hingegen ihren K. auf 7, und zwey PP. auf 15 und 22 hätte, so müßte das Vorhaben der W. Partie, den S. K. auf dem Felde 43 Schachmat zu machen, folgendermassen ausgeführt werden:

W. 26-2 +. S. 7-16. W. 52-56 +. S. 16-23. W. 2-5 +. S. 23-30. W. 56-32 +. S. 30-39. W. 5-23 +. S. 39-38. W. 32-30 +. S. 38-37. W. 61-60. S. 37-36. W. 60-59. S. 36-35. W. 23-39 +. S. 35-42. W. 30-38. S. 15-31. W. 38-34 +. S. 42-49. W. 34-33 +. S. 49-42. W. 39-60 +. S. 42-43. W. 60-51 ∓.

Von einigen anderen Endigungen des Schachspiels.

Es giebt viererley Fälle, in welchen sich das Schachspiel ohne ein eigentlich sogenanntes Schachmat endiget. Es geschieht erstens zuweilen, daß die schachgebende Partie es selbst, indem sie Schach giebt, nicht merket, daß der feindliche K. Schachmat ist, und daß es erst nach gegebenem Schach sich zeiget, daß der feindliche K. weder sich bedecken, noch ausweichen könne. Wenn also der Spieler nur Schach, und nicht mit dem Zuge, den er macht, zugleich Schachmat ruft, so ist es eigentlich auch kein Schachmat; er hat nur die halbe Ehre des Sieges, und wenn für Geld gespielt wird, zieht der Ueberwinder auch nur die Helfte des Satzes. Die Franzosen nennen diese Art von Endigung des Schachspiels ein blindes Schachmat;

echec et mat aveugle; denn der Spieler hat es selbst nicht gesehen, daß er gesieget hat. Z. B. die W. Partie steht so: L. 40, R. 35, P. 19. Die S. Partie so: K. 5, D. 3, T. 6. Die W. Partie bemerkt, daß sie einen vortrefflichen Zug machen könne, wodurch sie die feindliche D. erbeuten wird; sie springt mit ihrem R. auf 20 und ruft +; denn da das R. auf diesem Standpunkte von keinem feindlichen Steine genommen werden kann, so ist es richtig, daß der K. selbst fortziehen, und dem R. dagegen die D. welche gleichfalls in der Direktionslinie des R. steht, zur Beute werden muß. Allein man entdeckt erst nach gemachtem Zuge, und nach ausgesprochenem Schach, daß der K. nicht von der Stelle kann, denn auf 4 und 13 käme er in das Schach des L., auf 12 in das Schach des P. und auf 14 blieb er im Schach des R. Es ist also ein blindes Schachmat.

Zweytens. Es endiget sich zuweilen das Schachspiel auch damit, daß der überwundene Theil mit keinem seiner noch übrigen wenigen Steine ziehen kann, und also der K. selbst, wiewohl er nicht im Schach steht, ziehen muß, weil doch, wenn die Reihe an ihn kommt, gezogen werden muß, daß aber auch dieser K. nicht ziehen kann, weil er in Schach käme. Die Franzosen nennen diese Endigung des Spiels das erstickte Schachmat, echec et mat suffoqué. Gewöhnlich nennet man so ein Spielende Pat. Es wird, wie billig, als gar nicht gewonnen angesehen (ja in England gewinnt der, dessen K. Pat ist.) Vida sagt;

Nam ſi nemo illi fata minetur,
Nec ſuperet ſedes, quam impune capeſſere poſſit,
Nil tantorum operum impenſis foret omnibus actum.
Sed labor effuſus fruſtra, viresque fuiſſent,
Nec titulos quisquam, aut victoris nomen haberet.

Z. B. W. Partie: L. 45, R. 9, PP. 21 und 23. S. Partie: K. 4, L. 6, PP. 13 und 15. Der W. L. zieht nach 18 und ſagt +; der K. muß nach 5 ziehen, der W. L. mag nach 11 oder 25 ziehen, oder das W. R. nach 3, 19 oder 26 ſpringen, ſo iſt es ein erſticktes Schachmat; denn weder der S. L. noch die S. PP. können von ihren Stellen ziehen, der K. iſt zwar nicht im Schach; es muß aber doch von der S. Partie gezogen werden; allein er kann auf keines der drey Felder, wohin er ſonſt gehen könnte, denn überall käme er in Schach. Es giebt ſogar Fälle, daß ein K. dem andern, ohne unmittelbare Beihilfe eines andern Steins, ein erſticktes Schachmat geben könne, z. B. W. Partie: K. 21, P. 17. S. Partie: K. 2, P. 9. Der W. K. geht nach 12, der S. K. muß nach 1, der W. K. zieht nach 3 oder 11, ſo iſt der S. K. Pat, oder erſtickt.

Drittens. Das Ende des Spiels wird gleichfalls durch gar keinen Sieg gekrönt, wenn beide Theile, gleich geſchwächt, außer Stand geſetzt werden, einander Schachmat zu machen. So ein Ende heißen die Franzoſen ein eingeſtelltes Spiel, partie remiſe. Es ereignet ſich zuweilen, daß beide KK. ohne alle Steine auf dem Schachbrette bleiben, das ſind alſo zwey entblößte Könige, es geſchieht auch, daß, wenn beide Partien gleich noch einige Steine beſitzen, ſie dennoch außer Stand geſetzt

werden, einen Schach einander zu geben, z. B. die W. Partie hätte nur mehr ihren K. und einen L. der auf dem W. Felde lauft, und die S. Partie hätte ihren K. und einen L. der auf dem S. Felde lauft, so ist gar kein Schach mehr anzubringen, wenn der W. K. sich stäts auf den W. und der S. K. auf den S. Feldern hält. Eben so ist es, wenn jede Partie, nebst ihrem K. nur noch ein R. hat. Steht das feindliche R. auf einem W. Felde, so ziehe man den K. nach einem S. Felde, kommt jenes im folgenden Zug auf ein S. Feld, so ziehe man den K. nach einem W. Felde; so wird dem feindlichen R. das Schachgeben unmöglich gemacht.

Viertens, und endlich giebt es noch eine Art eines eingestellten Spiels, welches die Franzosen das ewige Schach, echec permanent, nennen, z. B. die W. Partie sieht am Ende des Spiels, daß sie in grosser Gefahr sey Schachmat zu werden; wenn sie nun im Stand ist, den S. K. in beständigem Schach zu erhalten, wenn auch dieses Schach von keinen Folgen seyn sollte, so verhindert sie wenigstens dadurch ihre eigene Niederlage, und das Spiel muß eingestellt werden, z. B. W. Partie: K. 63, D. 32, PP. 27, 55 und 48. S. Partie: K. 2, D. 47, T. 15, L. 37, PP. 10 und 11.

Die W. Partie sieht, daß sie in wenigen Zügen ohne Rettung verloren ist; sie findet das letzte Hilfsmittel, ihrem Gegner eine Diversion zu machen, zieht ihre D. nach 5, und ruft +; die S. Partie kann weder die D. nehmen, noch ihren K. bedecken, muß also diesen letzten nach 9 ziehen,

die W. D. um das bevorstehende Schachmat ihres K. zu verhüten, wiederholt das + auf dem Felde 33, hier steht sie eben so sicher, und der S. K. kann eben so wenig bedeckt werden, er muß also wieder nach 2 zurück, denn nach 18 kann er nicht ziehen wegen des W. P. Die W. D. wiederholt das + wechselweise auf 5 und 33 so lange, bis der ermüdete Gegner das Spiel eingestellt zu erklären genüssiget ist.

Philidors erläuterte Musterspiele.

Erstes Spiel.

Da dieses, so wie die nachfolgenden Spiele des obbenannten Philidor keine Bruchstücke, sondern ganze Spiele sind, so werden zu Anfange derselben alle Schachspielsteine, und zwar in der Ordnung, wie in dem Abschnitte von der Stellung der Steine gezeigt wurde, auf das Schachbrett gestellt; nur bei den Veränderungen der Spiele wird also zu Anfang derselben die Stellung der Steine angezeigt werden.

W. 53-37. S. 13-29.

Den P. der vor dem K. steht, zwey Schritte vorzurücken, ist von beiden Seiten der beßte Anfang des Spiels; denn dadurch wird sowohl der D. als dem L. der an des K. Seite steht, eine Strasse geöffnet; auch ist es der Taktik des Schachspiels angemessen, mit dem Mittelpunkte der Fronte sich dem Feinde zu nahen.

Die Menschen wissen also heut zu Tage das Schachspiel besser anzufangen, als es einst die Göt-

ter des Vida wußten; denn dieſe zogen zuerſt den P. der vor der D. ſteht:

Tum taoitus ſecum verſat, quem ducere contra
Conveniat, peditemque jubet procedere campum
In medium, qui reginam dirimebat ab hoſte,
Ille gradus duplices ſuperat, cui tum arbiter ater
Ipſe etiam adverſum recto de gente nigranti
Tramite agit peditem, atque jubet ſubſiſtere contra
Adventantem hoſtem.

Uebrigens iſt die noch hier und da in Schwung gehende Gewohnheit, das Spiel mit zwey Zügen zugleich anzufangen, gegen die Regeln des Schachſpiels; denn wenn der Erſtſpielende zwey ſchlechte Züge zugleich machte, ſo wäre es ſogar möglich, daß der Nachſpielende den erſtern mit ſeinen erſten beiden Zügen Schachmat machte; z. B. die W. Partie zöge 54-46 und 55-39, ſo würde die S. Partie ſpielen: 13-21, und 4-40, und der Schachmat wäre fertig, das Spiel alſo geendiget.

W. 62-85. S. 6-27.

Beide Theile profitiren von der offenen Straſſe, indem ſie mit ihren LL. auf den Kampfplatz vorrücken; jeder hat ſich vortheilhaft poſtirt, denn jeder zielt auf die ſchwache Seite des feindlichen K. nämlich auf jene, wo er von ſeiner D. nicht unterſtützt iſt. Die Attake auf dieſe Seite iſt für ſolche, welche im Schachſpiele noch nicht genug geübt ſind, gefährlich; z. B. wenn die W. D. im dritten Zuge nach 46 zöge, und die S. Partie bemerkte nicht, daß ihr P. 14 bereits doppelt angegriffen ſey, und daß ſie ihn alſo geſchwind vertheidigen müſſe, ſo nähme im vierten Zuge die W. D. den P. 14, und es wäre ⊤. Bei einem geübten Gegner iſt aber freylich dieſer Zug

ohne

ohne Wirkung, denn der P. 14 ist leicht zu vertheidigen, zu bedecken oder vorzurücken, und Zeit und Mühe des Angreifers sind verloren.

W. 51-43.

Dieser Zug wird gemacht, um den nachfolgenden vorzubereiten; es ist nämlich die Absicht der W. Partie, den L. 27 und den P. 29, mittels Vorrückung des P. 52-36, anzugreifen; würde sie diesen Zug nicht gemacht haben, so könnte sie auch den folgenden nicht machen, denn der W. P. würde auf 36 vom S. L. 27 genommen werden, und dieser L. könnte alsdann von der W. D. nicht wieder genommen werden, weil sie wieder der S. P. 29 nehmen würde. Durch diesen Zug wird also das Feld 36 doppelt vertheidigt, nämlich durch die D. und durch den P. 43.

S. 7-22.

Dieser Zug geschieht, um den noch unbeschützten W. P. 37 zu attakiren. Die S. Partie sieht zwar wohl zum voraus, daß die W. Partie Besitz vom Felde 36 nehmen will, und hätte zur Behauptung dieses Postens ihr R. 2-19 versetzen können, wo alsdann das Feld 36 von einem S. L. einem S. P. und S. R. vertheidigt gewesen wäre; allein sie will dießmal lieber noch selbst attakiren, weil sie ein anderes Mittel weiß, den bedroheten Angriff auf ihren L. und P. abzuwehren.

W. 52-36.

Die W. Partie hat zwey wichtige Ursachen, diesen Angriff zu thun, erstlich um den gegenseitigen L. zu verhindern, auf den P. 54 loszugehen, zweytens: um die Stärke ihrer PP. in die Mitte

des Schachbrettes zu bringen, welches auch von groſſer Wichtigkeit iſt, um dahin zu gelangen, zur Dame ziehen zu können.

S. 29 - 36.

Unerachtet das Feld 36 von der S. Partie nicht hinlänglich vertheidigt iſt, ſo nimmt ſie doch den feindlichen P. weil dieſer ſonſt den L. nehmen würde, und wenn ſie auch dieſen zurückzöge, ſo würde der W. R. ihren noch unvertheidigten P. nehmen.

W. 43 - 36.

Zum Schadenerſatz nimmt der W. P. den S. P. wieder, und ſetzt dadurch den S. L. in die nämliche Lage, genommen zu werden; da hingegen der S. L. den W. P. nicht nehmen kann, weil dieſer zur Beſchützung die D. im Rücken hat.

S. 27 - 18.

Bei dem Angriff eines gemeinen Steines auf einen Hauptſtein, wenn jener nicht genommen werden kann, muß ſich dieſer zurückziehen; die Vertheidigung ſeines Poſtens hilft nichts, denn ein genommener P. für einen genommenen Hauptſtein iſt kein Schadenerſatz. Dieſer L. ſtatt ſich auf 18 zu retiriren, hätte auch auf 34 vorrücken, und dem W. K. † anbieten können; allein, gute Spieler thun das nie, ohne einen guten Erfolg voraus kalkulirt zu haben. Der W. L. von 59 auf 52 verpflanzt, würde ſogleich der Attake ein Ende gemacht haben. Nähme dann der S. L. den W. L. ſo würde das W. R. 58 den S. L. wieder nehmen, und zugleich den P. 37 beſchützen. Es wäre gefehlt, wenn die W. Partie auf das vom S. L.

ge-

gegebene Schach ihren K. zuerst mit dem R. 58 bedecken wollte; der S. L. würde dieses R. nehmen, die W. Partie würde den S. L. wieder mit ihrer D. (nicht mit dem L. denn dadurch gienge der P. 36 verloren) nehmen müssen, und so würde zuletzt der P. 37 dem S. R. preisgegeben. Dieser L. der von 27 nach 18 zog, hätte sich auch auf 20 oder 13 retiriren können; allein er will seine günstige Richtung auf 54 nicht ohne Noth verlassen.

W. 58-43.

Bisher war der P. auf 37 noch immer gegen das feindliche R. unbeschützt. Die W. Partie machte der S. Partie mit dem Angriff ihres auf 36 vorgerückten P. zu schaffen. Das S. K. hatte noch nicht Zeit, den P. 37 zu nehmen, denn der Verlust des S. L. würde gefolgt seyn; nun aber hätte dieß geschehen können, wenn dieser Zug des W. R. nicht dem P. zu Hilfe gekommen wäre. Ich merke hier an, daß auch der W. P. 37-29 hätte vorgezogen, und also das feindliche R. selbst angegriffen werden können; allein wenn man sich in solchen Umständen, wie hier die W. Partie, befindet, daß nämlich die zwey PP. gerade zwey Schritte vor ihrem K. und ihrer D. neben einander stehen, so muß man keinen von beiden PP. weiter ziehen, bevor der Gegner einen für den andern zu tauschen anbietet, welches man dann auch noch vermeiden kann, wenn man den angegriffenen P. statt mit demselben den angreifenden P. zu nehmen, bei demselben vorbei einen Schritt vorwärts rückt. Es ist auch in Acht zu nehmen, daß die PP. welche auf dieser Linie gehörig unterstützt werden

den (wie hier die zwey W. PP. durch die D. und das R. unterstützt sind) sehr viel verhindern, daß die feindlichen Steine im Mittelpunkte des Schachbrettes nicht Posten fassen können.

S. 5-7 und 8-6.

Da die S. Partie nirgends attakirt ist, auch selbst keine Attake mit Vortheil unternehmen kann, da W. seits alles wohl beschützt ist, so benützt sie diese Gelegenheit zu rokiren. Hier merke ich noch an, daß es ein Mißbrauch ist, beim Rokiren auch noch einen dritten Stein zu ziehen, nämlich: einen P. der noch in seiner zweyten Linie steht, vorwärts zu rücken.

W. 63-53.

Durch diesen Zug bereitet sich nun auch die W. Partie zum Rokiren. Das R. hätte auch nach 46 springen können; allein hier steht es besser, weil es keinem hinter sich stehenden P. in seinem Laufe hinderlich ist. Das S. R. 22 steht zwar auf einem Felde vor einem S. P. allein die S. Partie machte den Zug nur, um den W. P. 37 zu attakiren, also in der Absicht, sich dort nicht lange zu verweilen.

S. 11-19.

Dieser Zug geschieht wegen des künftigen; die S. Partie findet es nämlich sehr zuträglich, den L. 35 und den P. 37, mittels Vorrückung ihres P. 12-28, anzugreifen; aber das Feld 28 wäre, ohne vorhergehende Vorrückung dieses P. 11-19 nicht hinlänglich beschützt.

W. 35-44.

Die-

Dieſer L. zieht ſich zurück, weil er die Abſicht des Gegners merkt; alſo vermeidet er, von dem S. P. angegriffen zu werden. Würde dieſer L. ſtehen geblieben ſeyn, ſo wäre, nach geſchehener Vorrückung des S. P. 12-28, die W. Partie genöthigt, den S. P. mit ihrem P. zu nehmen; dieſes benähme ihrem Spiele die Stärke; denn, wie ſchon geſagt wurde, iſt es von groſſer Wichtigkeit, die Stärke der PP. in die Mitte des Schachbrettes zu bringen, und ſie dort, ſo lang es möglich iſt, zu erhalten.

S. 12-28.

Unerachtet ſich der W. L. zurückgezogen hat, ſo macht die S. Partie doch noch dieſen Zug, um den Feind zu einem Tauſche zu locken.

W. 37-29.

Die W. Partie erinnert ſich deſſen, was weiter oben geſagt wurde, daß nämlich hier der Fall ſey, wo man, ſtatt den angreifenden feindlichen P. zu nehmen, lieber bei ihm vorbei, einen Schritt vorwärts rücken müſſe, ſo bleibt dieſer W. P. noch immer in ſeiner vortheilhaften Linie.

S. 22-5.

Das angegriffene R. zieht ſich nach 5 zurück; wäre es nach 12 gezogen, ſo hätte es die Straſſe des L. 3 verrammelt; wäre es aber nach dem Felde 32 oder 39 geſprungen, ſo wäre es von dem W. P. ſogleich wieder zurück gedrückt worden.

W. 59-45.

Die W. Partie muthmaſſet, daß die S. Partie nicht unterlaſſen werde, den W. P. 36 mit

dem

dem P. 19 zu beunruhigen, darum ſetzt ſie ihren L. auf dieſe Linie, um dieſen P. zu beſchützen.

S. 14-22.

Der wichtige P. 29 wird angegriffen. Dieſer Zug geſchieht zugleich, um dem hinter dem gezogenen P. ſtehenden T. eine Straſſe zu öffnen, und dieſes kann nicht fehlen, es ſey nun, daß der vorgerückte P. genommen werde, oder ſelbſt nehme.

W. 60-52.

Die W. Partie würde einen groſſen Fehler begehen, wenn ſie, anſtatt ihre D. zu ziehen, mit ihrem P. 29 den feindlichen P. 22, der ihr angeboten wird, nähme, denn auf dieſe Weiſe bliebe die Linie des K. ohne P. dahingegen, wenn ſie dieſen P. vom Feinde nehmen läßt, ſo erſetzt ſie wieder deſſen Stelle durch den P. 36, und wird dieſer wieder angegriffen, ſo kann er durch Vorrückung des P. 54-38 unterſtützt werden. Die beiden PP. neben einander müſſen der W. Partie ungezweifelt den Gewinn ihres Spiels zuwegen bringen; weil, um ſie von einander zu trennen, die S. Partie entweder einen Stein verlieren, oder leiden muß, daß einer oder der andere von dieſen zwey PP. zur Dame geht, wie man es aus der Folge ſehen wird. Die Sache iſt demnach von Wichtigkeit, daß die W. Partie ihre D. zieht, erſtlich um dieſen ſo nützlichen P. der von 54-38 vorzurücken beſtimmt iſt, zu vertheidigen, im Fall der L. 45 ſeinen Standpunkt zu verändern gezwungen würde; zweytens um dieſen L. ſelbſt zu ſchützen; denn, geſetzt der S. P. 22 nähme den P. 29, ſo würde jener wieder mit dem P. 36 genommen wer-

werden; wenn dann der S. L. 18 den L. 45 nähme, so wäre die W. Partie gezwungen, diesen wieder mit dem P. 54 zu nehmen, und so käme dieser aus der Linie, in welcher er bestimmt ist, den P. 29 zu unterstützen. Dieses würde nicht nur die Trennung der W. PP. sondern sogar den Verlust des Spiels selbst, ohne einige Hoffnung, sich wieder aufzuhelfen, nach sich ziehen.

S. 22-29.

Die Strasse für den T. ist nun also geöffnet.

W. 36-29. (*) S. 3-21.

Die S. Partie zieht diesen L. um dem P. 28 beizustehen, weil sie gesinnt ist, mit künftigem Zuge den P. 19, der bisher den P. 28 unterstützt hat, weiter nach 27 zu ziehen, um ihren L. 18 zu bedecken. Statt dieses Zuges kann die S. Partie auch einen andern guten Zug machen, der die erste Veränderung von Philidors erstem Spiele veranlasset. Ich bemerke hier, daß in jedem Spiel eine Menge von Veränderungen möglich ist; es werden aber nur einige vorzügliche Veränderungen, die Philidor selbst merkwürdig fand, und die dem Spiel eine ganz neue Wendung geben, in diesem Buche vorkommen. Alle mögliche Fälle und Veränderungen anzuführen, damit würde man nimmermehr fertig werden.

W. 53-38.

Dieses R. greift den L. 21 und den P. 28 doppelt an. Die W. Partie hätte noch einen andern Zug machen können; sie hätte nämlich mit ihrem L. 45 den S. L. 18 nehmen können, und die S. Partie hätte dann den W. L. mit ihrer

D. oder mit ihrem P. 9 wieder nehmen müſſen. Im erſten Falle wäre ihr P. 28 einer Unterſtützung beraubt worden, im zweyten Falle hätte ſie einen Doppelpion, das iſt: zwey PP. hintereinander auf der nämlichen Direktionslinie erhalten, welches im Schachſpiele für nachtheilig erkannt iſt. Es iſt aber doch gewiß, ſagt Philidor, daß ein Doppelpion, wenn er mehrere andere PP. zur Seite hat, keineswegs ſchädlich ſey. Nebſtbei hätte die S. Partie durch den Zug des P. 9-18 für ihren T. eine offene Straſſe bekommen.

S. 4-13.

Dieſer Zug war nothwendig, um den L. 21 gegen das W. R. 38 zu vertheidigen; die S. Partie findet übrigens, daß ihr P. 28 noch nicht in Gefahr ſey, denn dafür bleibt der P. 19 auf ſeinem Standpunkte.

W. 45-18.

Jezt, da die S. D. nicht mehr in der Direktionslinie des S. L. 18 ſteht, nimmt der W. L. dieſen, ohnerachtet der Betrachtungen, die die W. Partie erſt zuvor gemacht hat; denn es bleibt doch immer gefährlich, den S. L. in der Direktionslinie auf die ſchwache Seite ihres K. zu laſſen, außerdem, daß dieſer L. ungezweifelt derjenige iſt, welcher ihr in einem künftigen Angriff am meiſten ſchaden wird; ein Spieler thut daher wohl, wenn er ſich deſſen entledigt, ſo bald ſich die Gelegenheit zeiget.

S. 9-18. W. rokirt 61-63 und 64-62.

Die W. Partie überläßt die Ehre eines neuen Angriffs dem Gegner, und rokirt mittlerweile;

weil

weil sie zur Unterstützung ihres P. 29 bald eines T. benöthiget seyn dürfte.

S. 2-12.

Der P. 29 wird also wirklich attakirt.

W. 38-21.

Die W. Partie, statt ihren P. zu vertheidigen, findet es räthlicher, ihr R. gegen einen feindlichen L. zu vertauschen, weil sie durch Räumung des Platzes 38 in den Stand gesetzt wird, durch den P. 54 den P. 29 zu vertheidigen.

S. 13-21. W. 54-38. S. 5-11. W. 57-61. S. 15-23.

Die S. Partie zieht diesen P., damit sie den Gegner verhindere, mit seinem P. 38-30 zu ziehen, und ihre D. zu attakiren, denn jetzt, da sein P. 29 vom T. unterstützt ist, könnte er mit seinem P. weiter ziehen.

W. 56-48.

Dieser Zug geschieht, um die W. PP. besser unter einander zu verbinden; gesetzt es wäre in der Folge nothwendig den P. 55 nach 39 zu ziehen, so wärs dieser dann vor dem Angriffe der S. D. gesichert.

S. 28-36.

Das W. R. wird angegriffen.

W. 43-37.

Dieses R. das sich entfernen muß, hat auf 37 den besten Standpunkt gewählt, denn es kann im nächstkünftigen Sprunge auf 31 die S. D. angreifen, und diese wird sich müssen entfernen.

S. 16-24.

Das Vorhaben des W. R. wird dadurch vereitelt.

W. 50-42. S. 18-26. W. 55-39.

Alle diese Manövers dienen beiden Parteyen, um sich in gute Positionen zu setzen.

S. 11-28. W. 37-47.

Dieses R. zieht hieher, weil im künftigen Zuge der P. 38-30 ziehen soll, welcher alsdann durch 4 Steine unterstützt ist, nämlich durch den P. 39, das R. 47, den T. 62 und den L. 44.

S. 28-45.

Durch diesen Zug ist nun das Feld 30, wohin der W. P. zu ziehen gedenket, viermal angegriffen, nämlich durch den P. 23, das R. 45, den T. 6, und die D. 21. Der Zug ist auch sehr zweckmässig, um die W. PP. zu trennen, welches ohne Zweifel geschehen würde, wenn er im künftigen Zuge den P. 23-31 vorrückte.

W. 61-45.

Die W. Partie ist gezwungen ihren T. aufzuopfern, um des Gegners Vorhaben zu nichte zu machen; denn einen T. für ein R. hergeben, ist ein beträchtliches Opfer.

S. 36-45. W. 52-45. S. 1-49.

Da nun die W. D. von ihrer Direktionslinie nach 49 abgewichen ist, so kann der S. T. 1 den P. 49 nehmen.

W. 62-61.

Dieß geschieht wieder des P. 29 wegen; denn, wenn die W. Partie ihr Vorhaben mit dem P. 38-30 zu ziehen, ausführen will, so bliebe der P. 29 nur von der D. beschützt, da er hingegen vom feindlichen R. 12 nnd der D. 21 angegriffen ist.

S. 21-42.

Da die S. Partie dem zu erwartenden Angriffe des W. P. auf ihre D. ausweichen will, so benützt sie diese Gelegenheit, diesen P. 42 zu nehmen.

W. 45-36.

Da die S. D. von der Direktionslinie auf 12 gewichen ist, so attakirt nun die W. D. das daselbst postirte R.

S. 42-21.

Die D. kommt wieder auf ihr voriges Feld zurück, theils das R. zu beschützen, theils um ihrem K. näher zu seyn, denn sie ahndet nichts gutes, ohnerachtet die S. Partie um einen Stein mehr auf dem Brette hat.

W. 38-30.

Nun geschieht also der schon lange projektirte Zug des P.

S. 23-30. W. 39-30.

Wenn die W. Partie nicht wieder den P. nähme, so würde ihr Vorhaben, mit einem P. zur Dame durchzudringen, zu nichte; und sie stünde in Gefahr das Spiel zu verlieren.

S. 21-28.

Die D. bietet dem Gegner das Abtauschen der DD. an, um das Schachmatmachen zu verhindern; oder doch wenigstens zu verschieben. Wenn der Spieler der W. Partie nicht geübt ist, so steht er sogar in Gefahr, sogleich ∓ zu werden, wie wir gleich sehen werden.

W. 36-28.

Die W. D. nimmt die Aufforderung an, und muß sie auch annehmen, denn sie kann sich auf keinen Standpunkt begeben, von dem sie das Feld

55 beschützen könnte, und so würde im ersten Zuge die S. D. nach 55 ziehen und ⊣ machen.

S. 19-28. W. 44-26.

Der L. hat nun eine Beute, weil der S. P. 19 weggezogen ist, und greift das R. an.

S. 12-18. W. 30-22.

Es steht zu beobachten, wenn ein Spieler einen L. auf dem W. Feld übrig hat, so muß er seine PP. so viel möglich auf S. Feldern halten, weil in diesem Falle der L. ihm dient, den feindlichen K. oder auch andere feindliche Steine hinweg zu treiben, welche sich zwischen seine PP. schleichen wollten. Es haben wenig Spieler dieß bemerkt, welches doch von grosser Wichtigkeit ist.

S. 49-50.

Der T. greift den L. an.

W. 26-44. S. 7-14.

Die S. Partie sieht voraus, daß der W. L. im nächsten Zuge nach 23 gegangen wäre, in der Absicht den vorzurückenden P. 22-14 zu vertheidigen. Durch diesen Zug ist jene Absicht vereitelt.

W. 44-30. S. 18-35. W. 47-32.

Die W. Partie vertheidigt den P. 22, im Fall sie mit ihrem P. 29 vorrücken wollte.

S. 6-7 +. W. 30-39.

Der K. ist bedeckt, und der L. durch den P. 48 vertheidigt.

S. 35-52.

Die Absicht dieses R. ist sehr hämisch, es will nach 46 springen, + geben, und dann den T. nehmen, während der K. ausweichen müßte; es könnte auf dem Feld 46 vom W. L. 39 nicht genom-

nommen werden, denn dadurch käme der W. K. ins + des T. 7.

W. 29-21 +.

Die W. Partie läßt dem Gegner nicht Zeit sein Vorhaben auszuführen, und bietet seinem K. selbst + an.

(**) S. 14-23.

Der K. glaubt hier am sichersten zu seyn. Doch kann er auch, statt dieses Zugs einen andern machen, der die zweyte Veränderung von Philidors erstem Spiele veranlasset, und darum mit zwey Sternchen bemerkt ist.

W. 22-14. S. 7-6.

Der T. weicht zugleich dem Angriffe des P. aus, und hindert ihn, zur Dame zu ziehen.

W. 32-38 +. S. 23-15. W. 39-32.

Durch diesen Zug ist der P. 14 doppelt vertheidigt. Hier endigt Philidor sein erstes Spiel, mit der Bemerkung: Die S. Partie ziehe was sie will, so zieht doch die W. Partie zur Dame. Warum Philidor dieses und manche andere Spiele nicht bis zum ∓ fortsetze, ist, weil gute Spieler, so bald sie sehen, daß ihr Spiel nicht mehr zu retten sey, solches als verloren aufgeben, und ein neues anfangen. Ich setze aber dieses erste Spiel bis ans Ende fort, um die Anfänger von keiner Seite unbefriedigt zu lassen, und um ihnen zu zeigen, wie sie es in den folgenden Spielen zu ihrer Belehrung selbst versuchen sollen. Also:

S. 50-49.

Der T. zieht nach 49, um im künftigen Zuge nach 1 kommen zu können, wo seine Gegenwart höchst unentbehrlich seyn dürfte.

W. 21-13. S. 49-1. W. 38-21 +. S. 15-22. W. 21-6. S. 22-31.

Der K. hätte auch nach 30 oder 15 ziehen, oder auch stehen bleiben können; allein, allenthalben ist er in einer verzweifelten Lage; auf dem Feld 31 greift er wenigstens den unbeschützten L. 32 an.

W. 13-5.

Die W. Partie zieht also zur Dame und läßt sich die verlorne D. wieder geben.

S. 1-5.

Statt dieses Zugs hätte der K. auch den L. nehmen können, dagegen hätte die W. D. den S. T. genommen.

W. 14-5.

Die W. Partie zieht mit ihrem andern P. zur Dame, indem sie den T. wieder nimmt, und läßt sich zum zweytenmal ihre D. wieder geben.

S. 31-40.

Der K. sucht Zuflucht zwischen 2 feindlichen Steinen.

W. 5-21.

Die D. wählt diesen Standpunkt, um ihren P. 48 zu beschützen. Hingegen, da sie aus der Direktionslinie des L. weicht, giebt sie ihn dem S. K. preis. Es ist aber nur eine Falle für den S. K. denn nimmt er den L. so zieht die D. nach 39 und giebt ∓; bleibt der K. auf seinem Standpunkte 40, ist er gleichfalls ∓; denn die D. macht den nämlichen Zug auf 39, zieht der K.

nach

nach 47, so zieht die D. gleichfalls auf 39 und er ist ∓.

S. 40-31.

Ist also noch das einzige Mittel, um nicht auf den ersten Zug der W. D. ∓ zu werden.

W. 21-29 +.

Wäre die D. nach 39 gezogen, so wäre der K. nach 22 entwischt.

S. 31-40. W. 6-23 +. S. 40-48. W. 29-56 ∓.

Erste Veränderung des ersten Spiels.

Die Stellung der Steine, dort wo im ersten Spiele das Sternchen steht, war folgende: W. Partie: K. 61, D. 52, TT. 57 und 64, LL. 44 und 45, RR. 43 und 53, PP. 49, 50, 54, 55, 56 und 29. S. Partie: K. 7, D. 4, TT. 1 und 6, LL. 3 und 18, RR. 2 und 5, PP. 9, 10, 19, 28, 15 und 16.

S. 18-45.

Diesen Zug macht also die S. Partie statt des im obigen Spiele mit einem Sternchen bezeichneten Zuges: 3-21, wodurch das Spiel eine andere Wendung erhält.

W. 52-45. S. 3-21. W. 53-38. S. 4-13. W. 38-21. S. 13-21. W. rokirt 61-63 und 64-62. S. 2-12.

Der P. 29 wird doppelt angegriffen.

W. 54-38.

Und von der W. Partie doppelt vertheidigt.

S. 15-23.

Das noch leere Feld 30 wird dreyfach angegriffen, weil es die Abſicht der W. Partie zu ſeyn ſcheint, mit ihrem P. 38 dahin zu ziehen, dagegen iſt es W. ſeits nur zweyfach vertheidiget.

W. 56-48. S. 5-15.

Das R. eilt auch zum Angriffe des Feldes 30 herbei.

W. 55-39.

Man ſieht es leicht, daß der vorige Zug der W. Partie wegen dieſes Zugs geſchah, und man kann eben ſo leicht einſehen, daß dieſer wegen des künftigen geſchieht.

S. 19-27.

Die S. Partie erwartet ruhig den Angriff auf dem Feld 30, weil es hinlänglich vertheidiget iſt; dagegen hat ſie ſelbſt einen Angriff bevor, denn augenſcheinlich geſchah dieſer Zug, um den künftigen 28-36 vorzubereiten.

W. 43-53.

Dieſes R. wäre verloren geweſen, wenn es auf 43 wäre ſtehen geblieben, denn es wäre ein doppelter Angriff auf die D. und dieſes R. erfolgt.

S. 28-36. W. 45-52. S. 12-18.

Dieſer Zug geſchieht wieder wegen des folgenden, denn das R. iſt willens, vom Felde 18 nach 28 und von 28 nach 45 zu ſpringen.

W. 53-47.

Dieſer Zug geſchieht auch wegen des folgenden, wie es ſich gleich zeigen wird.

S. 18-28. W. 57-61.

Das

Das Feld 45 iſt nun doppelt vertheidiget; wenn zuvor das R. nicht weggeſprungen wäre, ſo hätte dieſer Zug ſeinen Endzweck nicht erreicht.

S. 28-45.

Dieſer Zug erfolgt doch noch, denn es ſcheint der S. Partie vortheilhaft, ein R. gegen einen T. abzutauſchen.

W. 61-45. S. 36-45. W. 52-45.

Dieſe drey Züge geſchehen wie im vorhergehenden Spiele.

S. 21-49.

Hier nimmt die D. den P., welchen im obigen Spiele der T. 1 genommen hat.

W. 38-30.

Jezt erſt erfolgt der ſchon lang meditirte Angriff, da die S. D. aus der Direktionslinie gewichen iſt.

S. 49-50. W. 30-22. S. 15-5. W. 39-31.

Jezt, da der P. 22 durch den Sprung des S. R. zweyfach attakirt iſt, wars auch Zeit, ihn zweyfach zu vertheidigen.

S. 50-36. W. 45-36. S. 27-36. W. 29-21. S. 5-20. W. 47-37.

Dieſes R. greift das feindliche an, das der W. Partie ſehr im Wege ſteht, um auf dem Felde 5 zur Dame ziehen zu können.

S. 20-30. W. 62-30. S. 23-30.

Denjenigen, welche das Schachſpiel noch nicht hinlänglich verſtehen, wird es dünken (wie am Ende des vorgegangenen Spiels) daß die S. Partie beſſer als die W. daran ſey; jene hat noch, nebſt

5 PP. zwey TT. und dieſe nur einen L. ein R. und 4 PP. Allein Kenner ſehen ein, daß die W. Partie ihres Sieges gewiß iſt, weil es gewiß iſt, daß ſie zur Dame gelangen wird. Daher macht ſie ſich nichts aus dem Verluſt ihrer TT.

W. 37-20.

Nun, da das feindliche R. aus dem Wege geräumt iſt, vertheidigt das W. R. ſelbſt das Feld 5, an deſſen Behauptung der W. Partie alles gelegen ſeyn muß.

S. 30-38.

Die S. Partie mache, ſtatt dieſes Zugs, welchen andern ſie wolle, ſo iſt doch der Verluſt des Spiels unvermeidlich.

W. 21-13. S. 6-2. W. 44-35 +. S. 7-8.

Iſt der einzige Zufluchtsort des S. K.

W. 20-14 +. S. 8-7.

Nun, da die Direktionslinie durch das R. geſperrt iſt, kann der K. wieder auf ſeinen vorigen Standpunkt zurück.

W. 14-4 +.

Dieſer glückliche Zug ſetzt zugleich den S. K. ins + des L. und verrammelt zugleich die Direktionslinie der S. TT. nach 5, wo der tödtliche Streich der S. Partie verſetzt werden ſoll.

S. 7-8.

Er muß wieder nach 8 ziehen, ſonſt kommt er allenthalben in +.

W. 13-5 wird zur D. ∓.

Zweyte Veränderung des erſten Spiels.

Die Stellung der Steine, dort wo im erſten Spiele die zwey Sternchen ſtehen, war folgende:

W.

W. Partie: K. 63, T. 61, L. 39, R. 32, PP. 21, 22 und 48. S. Partie: K. 14, TT. 7 und 50, R. 52, PP. 10, 28 und 24.

S. 14-6.

Dieſen Zug macht alſo die S. Partie, ſtatt des im erſten Philidorſchen Spiele mit zwey Sternchen bezeichneten Zuges: 14-23, welcher dem Spiele abermals eine andere Wendung giebt, aber darum um nichts glücklicher für die S. Partie ausfällt.

W. 61-57.

Die Abſicht der W. Partie iſt, im künftigen Zuge mit dieſem T. nach 1 zu ziehen, und dort ⊢ zu geben; denn, wie es ſich zeigt, könnte der S. K. weder bedeckt werden, noch ausweichen.

S. 50-58 +.

Dieſes war das einzige Mittel, das drohende Unglück abzuwenden. Nun wird die W. Partie genöthiget, ihren letzten T. abzutauſchen; denn zieht der W. K. aus der Direktionslinie des S. T. ſo geht der W. T. verloren; wird aber der K. durch den L. bedeckt, indem dieſer von 39-60 zieht, ſo iſt es noch ſchlechter, denn der S. T. nimmt zuvörderſt den W. T. und im künftigen Zuge auch den W. L. weil dieſer wegen des hinter ihm ſtehenden K. nicht ausweichen, auch von keinem Steine vertheidigt werden könnte.

W. 57-58. S. 52-58. W. 63-56.

Der K. weicht aus der Direktionslinie des S. T. weil er ſonſt ſeinen L. nicht ziehen könnte.

S. 58-43.

Das

Das S. R. ſucht zur Vertheidigung ſeiner Partie näher zu kommen.

W. 32-38.

Das W. R. drohet den P. 28 zu nehmen, falls das S. R. ſeinen Standpunkt verändern wollte.

S. 43-37.

Die S. Partie verläßt dennoch die Vertheidigung ihres P. um zur Vertheidigung ihres K. herbei zu eilen.

W. 38-28. S. 7-31.

Der T. attakirt das R. und verhütet zugleich, daß der L. 39 nicht nach 32 ziehe, welches der W. Partie gar bald den Sieg verſchaffen würde.

W. 21-13 +, S. 6-14.

Wäre der K. nach 7 gegangen, ſo wäre der P. 13 zur Dame gezogen, und das ∓ wäre kurz darauf erfolgt; wäre er aber nach 5 gerückt, ſo hätte das W. R. auf 11 + gegeben, der K. hätte ſich nun auf 14 begeben müſſen, der W. L. hätte auf 21 + angeboten; der K. mochte den P. 22 nehmen oder nach 23 ziehen, ſo gienge der W. P. 13 zur Dame, und in wenigen Zügen würde ∓ erfolgen.

W. 39-21 +.

Die W. Partie giebt mit einem unvertheidigten L. +; nimmt ihn der S. K. ſo zieht der P. 13 zur Dame, geht aber der S. K. ſtatt den L. zu nehmen, nach 23, ſo zieht der P. 13 gleichfalls zur Dame, und der S. K. iſt in wenigen Zügen ∓; zieht der K. aber nach 5, ſo iſt er auf der Stelle verloren; denn der P. 22 zieht nach 14 oder das R. 28 nach 11, und es iſt ∓.

S.

S. 14-21.

Iſt alſo das beſte, was die S. Partie thun kann.

W. 13-5 +.

Die W. Partie zieht alſo zur Dame, läßt ſich die ſchon verlorne D. wieder geben, und giebt +. Hier endigt Philidor das Spiel, in der Vorausſetzung, daß der Sieg der W. Partie ohnehin gewiß ſey. Doch will ich zur Uebung der im Schachſpiele noch nicht genug Bewanderten auch dieſes bis ans End fortſetzen, bis wohin noch Zeit und Mühe erfodert werden. Ja, wenn die W. Partie im Verfolge dieſes Spiels irgend einen Fehler begehen ſollte, ſo wäre es der S. Partie ſogar möglich, das Spiel noch zu gewinnen.

S. 21-28.

Alſo koſtet das zur Dameziehen des W. P. der W. Partie einen L. und ein R., die D. iſt alſo ziemlich theuer erkauft, und um das Spiel zu gewinnen, muß ſie noch mit einem andern P. zur Dame kommen; alſo

W. 22-14. S. 37-20.

Das R. attakirt doppelt.

W. 5-4.

Dadurch wird verhindert, daß das R. den W. P. nicht nehmen könne, denn der S. K. käme ins + der W. D.

S. 31-30.

Da das R. den P. nicht nehmen kann, ſo greift ihn der T. an.

W. 14-6.

Die W. Partie läßt ſich einen T. geben.

S.

S. 30-6. W. 4-6. S. 24-32. W. 6-8. S. 10-26. W. 8-32 +. S. 28-19. W. 32-39.

Die D. postirt sich hieher, um dem S. P. das Weiterrücken zur Dame zu verwehren.

S. 19-18. W. 48-40. S. 18-25. W. 40-32. S. 26-34. W. 32-24. S. 20-14. W. 24-16. S. 34-42. W. 39-30 +.

Wäre die D. nach 21 gezogen, um das R. und den P. zugleich anzugreifen, so hätte die S. Partie ihren P. vorgerückt, und hätte die D. dann das R. genommen, so wäre der S. P. zur Dame gezogen.

S. 25-33. W. 30-14. S. 42-50. W. 14-49 +. S. 33-34. W. 49-58.

Hätte die D. den P. genommen, so wäre das Spiel schon gewonnen gewesen; allein die W. Partie will ohne einen roi depouillé ∓ machen.

S. 34-41. W. 16-8. Die W. Partie läßt sich einen T. geben. S. 41-42. W. 58-44 +. S. 42-34.

Wäre der K. nach 49 gezogen, so hätte der T. auf dem Felde 1 ∓ gegeben.

W. 8-40 +. S. 34-27. W. 44-30 +. S. 27-20. W. 40-24 +. S. 26-13. W. 30-21 +. S. 13-4. W. 24-16. S. 50-58.

Die S. Partie kann ihren K. nicht von der Stelle ziehen, sie zieht also den P. zur Dame; allein zu spät, denn:

W. 21-12, oder 21-7 ∓.

Also mußte die W. Partie, nachdem Philidor das Spiel schon als gewonnen verläßt, noch 23 Züge machen, bis die S. Partie ∓ geworden ist.

ist. Gute Schachspieler mögen es versuchen, ob sie in weniger Zügen damit fertig werden.

Zweytes Spiel.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 11-19.

Anstatt, wie im ersten Spiele geschah, einen ähnlichen Zug mit ihrem L. zu thun, will die S. Partie lieber mittels Vorrückung ihres P. 12-28 den W. L. und P. zugleich angreifen, in der Hoffnung, daß sie dadurch ihre Steine besser in der Mitte des Schachbrettes erhalten werde, als im ersten Spiele geschah. Dieser Zug ist also nur die Vorbereitung zum künftigen.

W. 52-36.

Es ist unumgänglich nothwendig, daß die W. Partie diesen P. einen doppelten Zug machen lasse; denn, was sie sonst auch gespielt hätte, so würde ihr der Gegner den Vortheil des ersten Zugs, folglich auch den Vortheil des ersten Angriffs abgewinnen; dadurch brächte er ihr ganzes Spiel in Unordnung. Hingegen, wenn die S. Partie ihren P. 12 nach 28 vorrückte, so brächte sie die W. Partie dahin, daß sie nicht mehr hindern könnte, die Stärke der S. PP. in die Mitte des Schachbrettes gebracht zu sehen, und dieses würde der S. Partie allein schon gewiß den Sieg verschaffen, wenn sie anders in der Folge keinen Fehler mehr begienge.

(*) S. 29-36.

Wenn die S. Partie auch diesen P. nicht nimmt, um ungehindert sein Vorhaben auszufüh-

ren,

ren, welches darin besteht, den W. L. in Verwirrung zu bringen, wenn sie also statt dieses Zugs wirklich den zuvor beschlossenen Zug 12-28 macht, so wird sie dennoch das Spiel verlieren (immer vorausgesezt, daß man auf beiden Seiten wohl spiele) denn die S. Partie wird nie vermeiden können, den P. der vor ihrer D. steht, zu verlieren, welcher sich von den andern S. PP. abgesondert befinden wird. Dieses wird die nachfolgende erste Veränderung dieses zweyten Spiels beweisen.

W. 60-36. S. 12-20.

Dieser P. kann nunmehr nur einen Schritt thun; auf dem Felde 28 wäre er dreyfach angegriffen und nur zweyfach vertheidiget; auf dem Felde 20 hingegen ist er nur einfach angegriffen und zweyfach vertheidiget.

W. 54-38. S. 3-21.

Die S. Partie spielt diesen L. aus drey erheblichen Ursachen. Die erste und vornehmste davon ist, damit sie den P. 20 vorrücken, und dadurch zugleich dem andern L. 6 eine offene Strasse verschaffen könne, die zweyte Ursache ist, um ihren L. dem feindlichen L. 35 entgegen zu setzen, die dritte ist, um sich dessen bei Gelegenheit loszumachen (nach der im ersten Spiele bereits angezeigten Regel).

W. 35-44.

Die W. Partie, welche die zu geschehende Vorrückung des S. P. nach 28 im voraus bemerkt, zieht ihren L. hieher, wodurch sie zugleich den P. 37 beschlizt.

S. 20-28.

Die

Die S. Partie gedenket diesen P. gegen den feindlichen 37 abzutauschen, nur damit sie diesen gefährlichen W. P. vom Schachbrette wegbringe.

W. 37-29.

So ist die Absicht der S. Partie ganz vereitelt.

S. 19-27. W. 36-54. (**) S. 2-19.

Wenn die S. Partie, statt mit diesem R. hervor zu springen, sich einfallen ließe, mit ihren PP. weiter vorzurücken z. B. mit ihrem P. 27 den L. 44 anzugreifen, so würde sie nur desto geschwinder das Spiel verlieren; denn man muß in Acht nehmen, daß ein P., auch wohl ihrer zwey, wenn sie zu weit fortgerückt werden, gemeiniglich für verloren zu halten sind; denn, werden sie zu weit von ihren übrigen Kriegskameraden entfernt, so sind sie (wie bei einer Armee) wirkliche verlorne Schildwachen. Die zweyte Veränderung dieses Spiels, welche hier anfängt, wird das, was hier angemerkt wird, beweisen.

W. 51-43.

Dieser Zug geschieht, um das feindliche R. zu hindern, weiter auf 34 oder 36 vorzudringen. Ueberhaupt muß man auf die Sprünge der feindlichen RR. sehr aufmerksam seyn, und ihnen, wie hier geschieht, einen P. entgegen schicken, der sie immer von zwey Seiten abhält, einzubrechen.

S. 15-23. W. 56-48. S. 16-32.

Die S. Partie macht diesen doppelten Zug um zu verhindern, daß die W. PP. nicht auf die ihrigen eindringen; denn auf der Seite ihres K. hat sie nur drey gegen vier; dahingegen hat sie auf Seite ihrer D. vier gegen drey; doch diejenige Par-

tie, welche mehr PP. auf der Seite ihres K. hat, hat immer (wie hier die W. Partie) den Vortheil, indem der K. besser verwahret ist; indessen soll diejenige von beiden Partien, welche am ersten die PP. ihres Gegners auseinander treiben kann (besonders auf der Seite, wo sie am stärksten sind) ungezweifelt das Spiel gewinnen.

W. 55-47. S. 7-24. W. 63-46. S. 6-13.

Dieser Zug geschieht, um das feindliche R. zu verhindern, nach 31 zu springen.

W. 49-33. S. 24-30. W. 61-62.

Die W. Partie entsagt durch diesen Zug dem Rokiren während dieses Spiels; da sie noch nicht weiß, auf welche Seite sich der S. K. wenden werde, so bleibt ihr Spiel zum Angriff zur Rechten wie zur Linken dadurch geschickter, als wenn sie einen der TT. in die Mitte brächte.

S. 32-40. W. 47-39. S. 30-47 †. W. 62-55. S. 47-64. W. 55-64.

Ungeachtet ein T. ein Stein von gröſserm Werthe als ein R. ist, so hat doch die W. Partie einen Vortheil bei dieser Abtauschung; denn dieser kleine Verlust setzt ihren K. solchergestalt in Sicherheit, daß sie nun im Stand ist, ihren Angriff zu thun, auf welche Seite auch immer die S. Partie rokiren sollte. Gleichwohl muß ich zu dieser von Philidor selbst gemachten Anmerkung hinzusetzen, daß man ein sehr guter Schachspieler seyn muß, um den Verlust eines T. gegen den eines feindlichen R. nicht empfinden zu müssen, geschweige einen Vortheil daraus ziehen zu können.

Se

S. 4-12. W. 54-63.

Es ist viel daran gelegen, daß die W. Partie ihre D. hieher ziehe, um den P. 39 wohl zu beschützen, damit die S. Partie nicht ihren L. 21, gegen die zwey W. PP. 39 und 48 aufopfere, welches sie unfehlbar thun würde, weil die ganze Uebermacht der W. Partie vor jezt in ihren PP. besteht, das Spiel der S. Partie erfodert es desto mehr, diese zu trennen, weil sie dadurch den Angriff gewänne, welcher der W. Partie den Verlust des Spiels verursachen könnte.

S. 9-25. W. 59-45.

Die W. Partie zieht diesen L. um den Gegner zu locken, seinen P. 27 nach 35 zu ziehen, dieses würde der W. Partie in wenig Zügen das Spiel gewinnen machen, weil (wie Philidor sagt) ihre RR. dadurch freyen Eingang bekämen. Geübte Schachspieler mögen den Versuch machen.

S. 10-18. W. 58-41. S. 5-3, und 1-4.

Der K. rokirt auf die Seite seiner D. weil er sich dort sicherer glaubt, da die feindlichen PP. noch nicht so weit auf jener Seite vorgerückt sind.

W. 44-17 +. S. 3-11. W. 41-51.

Wenn dieses R. statt zurück zu gehen, um den feindlichen PP. das Vordringen zu verwehren, auf dem Feld 26 + gegeben hätte, so würde die W. Partie wenigstens zwey Züge verlieren.

S. 4-1. W. 17-26. S. 12-4.

Diese D. zieht sich auf ihren ersten Standpunkt zurück, um im künftigen Zuge nach 6 zu ziehen, weil ihr sehr viel daran gelegen seyn muß, den von zwey feindlichen Hauptsteinen bedroheten P.

27 beßtens zu vertheidigen; denn die S. Partie sieht ein, daß von diesem P. das Schicksal ihres ganzen Spiels abhanget.

W. 50-34.

Der P. 27 ist nun dreyfach angegriffen.

S. 4-6.

Und so ist er auch dreyfach vertheidigt.

W. 34-27. S. 18-27. W. 46-52.

Dieser Zug geschieht, um im künftigen Zuge mit eben diesem R. auf dem Felde 42 den S. P. 27 aufs neue zu attakiren.

(***) S. 27-35.

Da die S. Partie sieht, daß sie diesen P. auf seinem Standpunkte nicht wird erhalten können, so rückt sie damit vor, und verhindert dadurch das R. 52, nach 42 zu springen. Weil aber, statt dieses Zugs, auch noch ein anderer guter Zug gemacht werden kann, so giebt er Gelegenheit zu einer dritten Veränderung dieses Spiels.

W. 52-46. S. 14-22.

Durch diesen Zug sucht die S. Partie zu verhindern, daß das W. R. nicht auf dem Felde 31 Posten fasse.

W. 45-18 +. S. 11-10. W. 26-19 +. S. 10-19. W. 51-36 +. S. 19-12.

Wenn die S. Partie so unvorsichtig wäre, mit ihrem K. statt hieher zu ziehen, den unbeschützten W. L. 18 weg zu nehmen, so wäre ihre D. verloren, denn das R. 36 würde den L. 21 nehmen, dadurch käme der S. K. ins + der W. D. und während dieser von seiner Stelle wegziehen müßte,

nähme das R. die S. D. so aber beschützt der S. K. zugleich den L. 21.

W. 38-30. S. 21-7. W. 29-21 +. S. 12-5. W. 36-26. S. 13-20.

Dieser L. zieht um dem hinter ihm stehenden K. Luft zu machen; denn er hat gerade nur noch das Feld 13, wohin er sich begeben könnte.

W. 63-36.

Hier endigt Philidor sein zweytes Spiel mit folgender Anmerkung: Die D. nimmt hernach den S. 28, bringt in sein Spiel ein, setzt alle Steine unter ihre Botmäßigkeit, und gewinnt das Spiel. Uebrigens werde ich es von nun an meistens denjenigen, welche sich dieses Buches zu ihrem Unterrichte bedienen, überlassen, die Spiele bis ans End fortzusetzen. Die zwey Beispiele, welche ich ihnen bisher gegeben habe, werden sie belehren, daß man gemeiniglich noch ein ziemliches Stück Arbeit vor sich habe. Diese Uebung wird aber für sie von grossem Nutzen seyn, von noch grösserm Nutzen, wenn sie alle gethanene Züge fleißig aufschreiben, und ihre Bemerkungen über die Absichten und Ursachen der Züge hinzufügen, z. B. die Fortsetzung dieses Spiels:

S. 6-13.

Dieser Zug geschieht, um zur Vertheidigung des K. besser zur Hand zu seyn, und um demselben auf dem Felde 6 einen Zufluchtsort zu verschaffen.

W. 36-28. S. 1-4.

Der von der W. D. angegriffene T. wählt diesen Standpunkt; würde er wo anders hingezogen seyn, so hätte das W. R. 26 den L. 20 ge-

nommen; die S. D. hätte es nicht wieder nehmen können, weil sie wieder von der W. D. wäre genommen worden.

W. 18-4. S. 13-4. W. 26-20 +. S. 5-6. W. 57-61. S. 8-16.

Dadurch vereitelt die S. Partie das Vorhaben ihres Gegners, mit dem P. 21 den K. und die D. zugleich anzugreifen. Und so weiter.

Erste Veränderung des zweyten Spiels.

Man stelle sämtliche Steine, wie zu Anfang des Spiels, auf das Schachbrett, nur den W. L. 62 stelle man auf 35, die zwey W. PP. 52 und 53 stelle man auf 36 und 37, und die zwey S. PP. 11 und 13 stelle man auf 19 und 29. So steht das zweyte Philidorsche Spiel bei seiner ersten Veränderung, also vor dem Zuge, der mit einem Sternchen bezeichnet ist.

S. 12-28.

Diesen Zug macht also die S. Partie, statt des im obigen Spiele mit einem Sternchen bezeichneten Zuges 29-36, wodurch das ganze Spiel eine andere Wendung erhält.

W. 37-28. S. 19-28. W. 35-26 +. S. 3-12. W. 26-12. S. 2-12. W. 36-29. S. 12-29. W. 60-53. S. 4-13. W. 58-43.

Jezt, da die S. D. ihren ersten Standpunkt verlassen hat, um ihr R. zu vertheidigen, verliert dagegen der P. 28 an ihr eine Vertheidigerinn, daher attakirt dieses W. R. denselben.

S. 5-3 und 1-4.

Durch

Durch das Rokiren des S. K. erhält also der P. 28 einen neuen Beschützer an dem T.

W. 59-38.

Nun ist das S. R. zweyfach angegriffen.

S. 29-19. W. 61-59 und 57-60.

Durch dieses Rokiren ist nun der S. P. 28 zweyfach angegriffen.

S. 13-53.

Da die W. Partie in diesem Spiele ungemein rasch angreift, so findet die S. Partie für das zuträglichste, sich den gefährlichsten feindlichen Hauptstein vom Halse zu schaffen.

W. 63-53. S. 28-36.

Von diesem Zug war dieser P. zweyfach angegriffen und nur einfach vertheidigt, durch diesen Zug aber erhält er einen zweyten Vertheidiger in dem R. 19.

W. 43-37. S. 14-22.

Wenn die S. Partie, anstatt diesen P. zu spielen, ihren T. 4 nach 5 gezogen hätte, um die hinter einander stehenden beiden unbeschützten W. RR. anzugreifen, so würde die W. Partie mit ihrem vordern R. 37 nach 31 gesprungen seyn; hätte dann der S. T. das R. 53 genommen, so hätte das W. R. dagegen den P. 14 genommen, und der S. T. 8 wäre auch verloren gegangen. Allein die S. Partie verstand die Absicht ihres Gegners; darum zog sie diesen P. um das W. R. zu hindern, nach 31 zu springen, und dann weiter in ihr Spiel einzudringen.

W. 56-40. S. 16-32. W. 64-48. S. 7-24. W. 38-24.

Die W. Partie nimmt dieſes R. das im Begriff iſt, in ihr Spiel einzudringen.

S. 8-24. W. 48-44. S. 4-5. W. 53-36. S. 19-34.

Wenn die S. Partie, ſtatt zu ſpielen, wie ſie geſpielt hat, mit ihrem T. das unbeſchützte R. 37 genommen hätte, ſo hätte das W. R. 36 das S. R. 19 genommen; hätte dann der S. P. 10 das W. R. wieder genommen, ſo hätte der W. T. 44 auf dem Felde 4 + gegeben, und der L. 6 wäre dabei verloren gegangen.

W. 44-45.

Die Abſicht der W. Partie iſt, mit künftigem Zuge das R. 37 nach 20 zu bringen, und + zu geben. Der S. L. wäre gezwungen das R. zu nehmen, und ſo würde alsdann der T. 5 eine Beute des T. 45.

S. 34-49 +. W. 59-58. S. 49-34. W. 37-20 +.

Die S. Partie konnte dieſen für ſie gefährlichen Sprung des W. R. nicht verhindern; geſetzt, ſtatt mit dem R. eine blinde Attake zu machen, ſie hätte ihren T. 5 nach 4 gezogen, ſo hätte der W. T. 45 auf dem Felde 43 + angeboten, und das Spiel wäre noch geſchwinder verloren gegangen. Hier endigt Philidor das Spiel mit folgender Bemerkung: Da die W. Partie den Vortheil erhalten hat, den S. K. und T. doppelt angreifen zu können, überdieß auch die Stellung ihrer Steine gut iſt, ſo gewinnt ſie unfehlbar das Spiel. Dieſe Veränderungen (ſetzt Philidor hinzu) zeigen, daß, wenn jedesmal beiderſeits gut geſpielt wird,

derjenige, welcher den Vortheil des ersten Zugs hat, fast allzeit gewinnen soll.

Zur Gemächlichkeit der Schachspieler will ich künftig immer die Stellung der Steine dort, wo Philidor das Spiel verläßt, anmerken, damit sie sich nach Gelegenheit mit Fortsetzung des Spiels üben können. In dieser ersten Veränderung des zweyten Spiels verließ er das Spiel in folgender Stellung;

W. Partie: K. 58, TT. 60 und 45, RR. 20 und 36, PP. 50, 51, 54, 55 und 40. S. Partie: K. 3, TT. 5 und 24, L. 6, R. 34, PP. 9, 10, 22, 15 und 32.

Die S. Partie ist am Zuge.

Zweyte Veränderung des zweyten Spiels.

Die Stellung der Steine im zweyten Spiele vor dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge war folgende: W. Partie: K. 61, D. 54, TT. 57 und 64, LL. 44 und 59, RR. 58 und 63, PP. 49, 50, 51, 29, 38, 55 und 56.

S. Partie: K. 5, D. 4, TT. 1 und 8, LL. 6 und 21, RR. 2 und 7, PP. 9, 10, 27, 28, 14, 15 und 16.

S. 27-35.

Diesen Zug macht also die S. Partie, statt des im zweyten Spiele mit zwey Sternchen bezeichneten Zuges 2-19. Der Erfolg wird zeigen, daß die daselbst befindliche Anmerkung richtig sey.

W. 44-53. S. 28-36. W. 51-43. S. 36-44. W. 53-46. S. 21-28.

Dieser Zug war nöthig, um den vom L. 46 attakirten P. 10 zu retten.

W. 50-42. S. 10-26.

Dieser Zug war nöthig, um den P. 35 noch einmal zu unterstützen; denn nähme der W. P. 42 denselben, so müßte er wieder vom L. 28 genommen werden, und so würde dennoch der auf 10 postirte P. vom W. L. 46 genommen worden seyn.

W. 49-33. S. 35-42.

Die S. Partie hatte nun kein anderes Mittel mehr ihre PP. zu retten, als indem sie einen gegen einen andern abtauscht.

W. 33-26. S. 28-46. W. 63-46.

Statt den L. mit dem R. zu nehmen, hätte ihn auch die D. nehmen können; da durch diesen Zug der S. T. 1 in die Direktionslinie der D. gekommen wäre, so wäre die S. Partie bemüssiget gewesen, mit ihrem R. 2 nach 12 zu springen, um den T. von der S. D. vertheidigen zu lassen, wodurch der S.P. 44 eine Beute der D. geworden wäre.

S. 2-12. W. 59-48.

Die W. Partie bemerkt, daß die Absicht des feindlichen R. sey, nach 27 zu springen. Durch den nun doppelten Angriff auf dieses Feld wird dieses Vorhaben vereitelt.

S. 1-2. W. 43-35. S. 12-18.

So wie zuvor die Absicht des S. T. auf den P. 26 war, so ist nun die des R. auf den P. 35.

W. 58-52.

So wie zuvor der Angriff des S. T. durch Vorrückung des P. nach 35 vereitelt wurde, so wurde es nun durch diesen Zug der Angriff des S. R.

S.

S. 6-34. W. 61-63 und 64-62.

Ganz unerwartet giebt Philidor hier das Spiel schon auf, noch bevor er einen Fingerzeig von seinem Angriffsplane giebt; seine Worte sind hier. Der K. rokirt, und soll hernach das Spiel gewinnen, indem alle seine PP. die rechter Hand stehen, beschützt sind, und weil die zwey PP. seines Gegners zertrennt wurden, müssen sie verloren gehen.

Die Stellung der Steine ist hier, wo Schachspielliebhaber das Spiel bis ans Ende zu ihrer Uebung fortsezen können, folgende:

W. Partie: K. 63, D. 54, TT. 57 und 62, L. 45, RR. 52 und 46, PP. 26, 35, 29, 38, 55 und 56.

S. Partie: K. 5, D. 4, TT. 2 und 8, L. 34, RR. 18 und 7, PP. 9, 42, 44, 14, 15 und 16.

Die S. Partie ist am Zuge.

Dritte Veränderung des zweyten Spiels.

Die Stellung der Steine im zweyten Spiele vor dem mit drey Sternchen bezeichneten Zuge war folgende:

W. Partie: K. 64, D. 63, T. 57, LL. 26 und 45, RR. 51 und 52, PP. 33, 43, 29, 38, 39 und 48.

S. Partie: K. 11, D. 6, TT. 1 und 8, LL. 13 und 21, R. 19, PP. 25, 27, 28, 14, 23 und 40.

S. 14-22.

Die S. Partie thut diesen Zug, statt des im zweyten Spiele mit drey Sternchen bemerkten Zugs 27-35.

W.

Die W. Partie nimmt dieſes R. das im Begriff iſt, in ihr Spiel einzudringen.

S. 8-24. W. 48-44. S. 4-5. W. 53-36. S. 19-34.

Wenn die S. Partie, ſtatt zu ſpielen, wie ſie geſpielt hat, mit ihrem T. das unbeſchützte R. 37 genommen hätte, ſo hätte das W. R. 36 das S. R. 19 genommen; hätte dann der S. P. 10 das W. R. wieder genommen, ſo hätte der W. T. 44 auf dem Felde 4 + gegeben, und der L. 6 wäre dabei verloren gegangen.

W. 44-45.

Die Abſicht der W. Partie iſt, mit künftigem Zuge das R. 37 nach 20 zu bringen, und + zu geben. Der S. L. wäre gezwungen das R. zu nehmen, und ſo würde alsdann der T. 5 eine Beute des T. 45.

S. 34-49 +. W. 59-58. S. 49-34. W. 37-20 +.

Die S. Partie konnte dieſen für ſie gefährlichen Sprung des W. R. nicht verhindern; geſetzt, ſtatt mit dem R. eine blinde Attake zu machen, ſie hätte ihren T. 5 nach 4 gezogen, ſo hätte der W. T. 45 auf dem Felde 43 + angeboten, und das Spiel wäre noch geſchwinder verloren gegangen. Hier endigt Philidor das Spiel mit folgender Bemerkung: Da die W. Partie den Vortheil erhalten hat, den S. K. und T. doppelt angreifen zu können, überdiß auch die Stellung ihrer Steine gut iſt, ſo gewinnt ſie unfehlbar das Spiel. Dieſe Veränderungen (ſetzt Philidor hinzu) zeigen, daß, wenn jedesmal beiderſeits gut geſpielt wird,

derjenige, welcher den Vortheil des ersten Zugs hat, fast allzeit gewinnen soll.

Zur Gemächlichkeit der Schachspieler will ich künftig immer die Stellung der Steine dort, wo Philidor das Spiel verläßt, anmerken, damit sie sich nach Gelegenheit mit Fortsetzung des Spiels üben können. In dieser ersten Veränderung des zweyten Spiels verließ er das Spiel in folgender Stellung:

W. Partie: K. 58, TT. 60 und 45, RR. 29 und 36, PP. 50, 51, 54, 55 und 40. S. Partie: K. 3, TT. 5 und 24, L. 6, R. 34, PP. 9, 10, 22, 15 und 32.

Die S. Partie ist am Zuge.

Zweyte Veränderung des zweyten Spiels.

Die Stellung der Steine im zweyten Spiele vor dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge war folgende: W. Partie: K. 61, D. 54, TT. 57 und 64, LL. 44 und 59, RR. 58 und 63, PP. 49, 50, 51, 29, 38, 55 und 56.

S. Partie: K. 5, D. 4, TT. 1 und 8, LL. 6 und 21, RR. 2 und 7, PP. 9, 10, 27, 28, 14, 15 und 16.

S. 27-35.

Diesen Zug macht also die S. Partie, statt des im zweyten Spiele mit zwey Sternchen bezeichneten Zuges 2-19. Der Erfolg wird zeigen, daß die daselbst befindliche Anmerkung richtig sey.

W. 44-53. S. 28-36. W. 51-43. S. 36-44. W. 53-46. S. 21-28.

Dieser Zug war nöthig, um den vom L. 46 attakirten P. 10 zu retten.

W. 50-42. S. 10-26.

Dieser Zug war nöthig, um den P. 35 noch einmal zu unterstützen; denn nähme der W. P. 42 denselben, so müßte er wieder vom L. 28 genommen werden, und so würde dennoch der auf 10 postirte P. vom W. L. 46 genommen worden seyn.

W. 49-33. S. 35-42.

Die S. Partie hatte nun kein anderes Mittel mehr ihre PP. zu retten, als indem sie einen gegen einen andern abtauscht.

W. 33-26. S. 28-46. W. 63-46.

Statt den L. mit dem R. zu nehmen, hätte ihn auch die D. nehmen können; da durch diesen Zug der S. T. 1 in die Direktionslinie der D. gekommen wäre, so wäre die S. Partie bemüssiget gewesen, mit ihrem R. 2 nach 12 zu springen, um den T. von der S. D. vertheidigen zu lassen, wodurch der S.P. 44 eine Beute der D. geworden wäre.

S. 2-12. W. 59-48.

Die W. Partie bemerkt, daß die Absicht des feindlichen R. sey, nach 27 zu springen. Durch den nun doppelten Angriff auf dieses Feld wird dieses Vorhaben vereitelt.

S. 1-2. W. 43-35. S. 12-18.

So wie zuvor die Absicht des S. T. auf den P. 26 war, so ist nun die des R. auf den P. 35.

W. 58-52.

So wie zuvor der Angriff des S. T. durch Vorrückung des P. nach 35 vereitelt wurde, so wurde es nun durch diesen Zug der Angriff des S. R.

S.

S. 6-34. W. 61-63 und 64-62.

Ganz unerwartet giebt Philidor hier das Spiel schon auf, noch bevor er einen Fingerzeig von seinem Angriffsplane giebt; seine Worte sind hier. Der K. rokirt, und soll hernach das Spiel gewinnen, indem alle seine PP. die rechter Hand stehen, beschützt sind, und weil die zwey PP. seines Gegners zertrennt wurden, müssen sie verloren gehen.

Die Stellung der Steine ist hier, wo Schachspielliebhaber das Spiel bis ans Ende zu ihrer Uebung fortsetzen können, folgende:

W. Partie: K. 63, D. 54, TT. 57 und 62, L. 45, RR. 52 und 46, PP. 26, 35, 29, 38, 55 und 56.

S. Partie: K. 5, D. 4, TT. 2 und 8, L. 34, RR. 18 und 7, PP. 9, 42, 44, 14, 15 und 16.

Die S. Partie ist am Zuge.

Dritte Veränderung des zweyten Spiels.

Die Stellung der Steine im zweyten Spiele vor dem mit drey Sternchen bezeichneten Zuge war folgende:

W. Partie: K. 64, D. 63, T. 57, LL. 26 und 45, RR. 51 und 52, PP. 33, 43, 29, 38, 39 und 48.

S. Partie: K. 11, D. 6, TT. 1 und 8, LL. 13 und 21, R. 19, PP. 25, 27, 28, 14, 23 und 40.

S. 14-22.

Die S. Partie thut diesen Zug, statt des im zweyten Spiele mit drey Sternchen bemerkten Zugs 27-35.

W.

W. 52-42. S. 27-35. W. 45-18 +. S. 11-10. W. 42-27 +. S. 13-27.

Da durch das + des W. R. zugleich der L. 21 angegriffen wurde, so war kein anderes Mittel als das R. zu nehmen. Wenn, statt dieses Zugs der S. K. sich nach 2 retirirt hätte, so hätte der Spieler der W. Partie vielleicht einen Versuch gemacht, einen noch nicht sehr geübten Gegner in eine Falle zu locken, er wäre mit dem L. 18 nach 11 gezogen und hätte + gegeben, hätte der S. K. den unbeschützten + gebenden L. weggenommen, so hätte das W. R. den L. 21 genommen, + gegeben und die S. D. wäre seine Beute geworden.

W. 18-27. S. 6-3. W. 57-58.

Die Absicht der W. Partie ist, im folgenden Zuge mit dem L. 26 nach 17 zu ziehen, wodurch der S. K. in ein doppeltes + von diesem L. und vom T. 58 gesetzt würde; der K. wäre gezwungen den L. zu nehmen (denn wollte er ausweichen, so wäre die D. verloren) nun würde der T. 58 nach 18 ziehen und + geben, der K. müßte nach 9 wandern, dann nähme der T. das S. R. 19, und während der K. dem + des L. 27 ausweichen müßte, würde die S. D. vom T. genommen, und das ⊣ würde sogleich darauf folgen.

S. 10-11.

Durch diesen Zug wird der drohenden Gefahr ausgewichen.

W. 27-20 +. S. 11-4. W. 63-18 +.

Hier endigt Philidor die dritte Veränderung seines zweyten Spiels mit den Worten: Der K.

mag

mag nach 5 oder 12 ziehen, so verliert die S. Partie das Spiel.

Stellung der Steine, dort wo Philidor das Spiel verläßt:

W. Partie: K. 64, D. 18, T. 58, LL. 26 und 20, R. 51, PP. 33, 43, 29, 38, 39 und 48.

S. Partie: K. 4, D. 3, TT. 1 und 8, L. 21, R. 19, PP. 25, 35, 28, 22, 23 und 40.

Die S. Partie ist am Zuge (nämlich der S. K. nach 12 oder 5.)

Drittes Spiel.

S. 13-29.

In diesem und dem vierten Spiele läßt Philidor die S. Partie den Anfang machen.

W. 53-37. S. 7-22.

Philidor läßt die S. Partie geflissentlich bei ihrem zweyten Zuge dieses R. spielen, um zu erweisen, daß dieser bei vielen Schachspielern gewöhnliche Zug übel gespielt ist, da sie unmöglich vermeiden kann, den Angriff zu verlieren, und solchen ihrem Gegner zu überlassen.

W. 52-44. (*) S. 6-27. W. 54-38.

Was die S. Partie auch immer hat spielen können, oder hernach spielen könnte, so war dieser Zug der W. Partie dennoch der beßte, indem es allzeit sehr vortheilhaft ist, den P. der vor dem L. steht, gegen jenen, der vor dem feindlichen K. steht, abzutauschen, denn durch dieses Mittel behaupten sich die zwey mittlern Hauptpions der W. Partie in ihrer guten Lage, und sind im Stande,

den Fortgang zu hindern, welchen die Steine ihres Gegners machen könnten. Ueberdieß gewinnt sie ohnfehlbar den Angriff über ihren Gegner, wenn er auf den zweyten Zug mit seinem R. vorgerückt ist, und was noch mehr, indem die W. P. den vor dem L. stehenden P. gegen einen beliebigen hingiebt, so erhält sie dadurch den Vortheil, daß wenn sie rokirt, ihr T. eine offene Strasse vor sich findet.

S. 12-20. W. 51-43. S. 29-38.

Die S. Partie sieht, daß der W. P. 44 den L. und P. angreifen will; sie hat kein besseres Mittel dem doppelten Angriffe auszuweichen, als indem sie den P. 38 nimmt.

W. 59-38. (**) S. 3-39. W. 63-

Wenn die S. Partie dieses R. nehmen sollte, so müßte der W. L. der es nähme, mit der D. 55, nicht aber mit der D. wieder genommen werden, dadurch schlösse sich dieser P. an den auf 37 an, und das Spiel der W. Partie würde also dadurch verstärkt.

S. 2-12. W. 44-36. S. 27-18. W. 62-44. S. 4-13. W. 60-53.

Da der W. P. 37 durch einen doppelten Angriff bedrohet wird, so war es nöthig, ihn durch diesen Zug doppelt zu vertheidigen.

(***) S. 5-7 und 8-6.

Wenn die S. Partie auf die Seite ihrer D. nämlich 5-3 und 1-4, rokirt hätte, so würde es das Spiel der W. Partie gleichfalls erfodert haben zu rokiren, und zwar zur Seite ihres K. damit sie hernach mit mehr Nachdruck mit den PP.

ihres linken Flügels angreifen könne. Dabei ist aber noch nöthig zu bemerken, daß, gleichwie es bei einer Armee gefährlich ist, den Feind zu früh anzugreifen, also es auch den Schachspielern zur Lehre dienen soll, daß sie mit dem Angriffe der PP. nicht eilen, bevor sie alle, sowohl durch sich selbst, als durch die Hauptsteine wohl unterstützt sind, sonst würde der Angriff fruchtlos ablaufen. Die Art des Angriffs zur linken Seite der W. Partie (wenn nämlich die S. Partie auf die Seite ihrer D. rokirt) wird durch die dritte Veränderung dieses Spiels gezeigt werden.

W. 58 - 52. S. 22 - 32.

Dieses R. greift durch diesen Zug den unvertheidigten L. 38 an; zugleich aber macht er dem P. 14 Platz nach 30 zu ziehen, welcher Zug der S. Partie nöthig scheint, um das Band der W. PP. zu zerreissen.

W. 53 - 45. S. 32 - 38.

Wenn die S. Partie, anstatt den L. zu nehmen, den P. 14 jetzt schon nach 30 vorgerückt hätte, so müßte der W. L. 38 nach 31 ziehen, um die S. D. anzugreifen, und im nächstfolgenden Zuge müßte sie mit dem P. 56 den L. 39 attakiren; dadurch würde die S. Partie gezwungen, ihren L. gegen das R. 46 abzutauschen (denn zöge er sich nach 21 zurück, so wäre er, durch Vorrückung des P. 36 nach 28, verloren). Nähme also der S. L. das W. R. so müßte der P. 55 den L. wieder nehmen, und dadurch würde der wichtige P. 37 eine neue Vertheidigung erhalten.

W.

W. 45-38. S. 39-46. W. 55-46. S. 14-30. W. 38-47.

Die D. weicht der Direktionslinie des T. 6 aus, da die Absicht der S. Partie zu seyn scheint, mit dem P. 30 den P. 37 zu nehmen.

S. 30-37. W. 46-37. S. 6-22.

Die Ursache dieses Zugs wird sich durch den nächstfolgenden Zug der S. Partie aufklären.

W. 56-40.

Dieser Zug geschieht, um der D. hinter sich auf 48 Platz zu machen; in dieser Position kann der vorgerückte und doppelt unterstützte P. dem Gegner fürchterlich werden, wenn er noch weiter vorrücket.

S. 1-6. W. 61-59 und 57-60.

Wer erkennt nicht jezt den grossen Vorzug der Position der W. Partie vor der S. wie alles zum Angriffe des S. K. vorbereitet wird, und in welcher sorglosen Sicherheit sich der W. K. befindet.

S. 11-27.

Ein neuer Versuch, die Pionskette 49, 50, 43, 36 und 37 zu sprengen.

W. 37-29.

Dieser Zug ist schwer zu begreifen und zu erklären; man muß ein guter Spieler seyn, um ihn wohl beurtheilen zu können. Man muß erstlich in Acht nehmen, wenn man eine Reihe von PP. hat, welche, je einer nach dem andern, auf Felder von der nämlichen Farbe gelagert sind, daß derjenige, welcher voran steht oder die Vorwache hat, nicht verlassen werden muß. Die W. Partie hat demnach zu beobachten, daß die Absicht der Gegenpar-

tie

sie bei ihrem letzten Zuge war, jene zu zwingen, ihren P. 36 nach 28 vorzurücken, wodurch der P. 37 zurückblieb und unnütze würde. Die W. Partie opfert also lieber den letztbenannten P. auf, und erhält zugleich für diese Aufopferung für ihren L. eine offene Strasse nach 16.

S. 20-27. W. 36-28.

Jetzt, da der S. P. 20 aus seiner Stelle kann, findet der nach 28 vorgerückte P. mehr Hoffnung, noch zur Dame gelangen zu können; die Pionskette kann auch wieder in der Folge hergestellt werden, wenn der von 43 nach 35 und der von 50 nach 42 vorgezogen werden.

S. 18-11. W. 42-37.

Es war nöthig dieses R. zu ziehen, um den P. 29 zu hindern weiter vorzurücken, besonders da der nämliche P. in seiner dermaligen Lage dem L. 11, dem R. 12 und der D. 13 unglücklicherweise den Weg versperrt.

S. 22-46. W. 47-55. S. 13-14.

Freylich wäre es sehr nothwendig gewesen, statt dieses Zuges, den P. 46 nach 24 vorzurücken; denn es ist einleuchtend, daß die W. Partie ihr R. nach 31 wird sprengen lassen, wodurch das für die S. Partie höchst wichtige Feld 16 doppelt angegriffen wird; allein, auf der andern Seite droht der S. D. eine Gefahr, welche nur geübte Spieler einsehen; die W. Partie würde nämlich ihren P. 28 nach 20 ziehen, dadurch wären die D. und der L. angegriffen, der L. müßte den P. nehmen, das W. R. 37 nähme wieder den S. L. würde es dann der S. D. gelüsten, das unvortheil-

digte R. wieder zu nehmen, so gäbe der L. 44 auf dem Felde 16 + und die D. müßte für ihre Lüsternheit büssen, indem sie ein Raub des T. 60 würde.

W. 37-31. S. 14-38 +. W. 59-58. S. 46-44.

Dieser L. wird genommen, um den P. 16 zu retten.

W. 60-44. S. 38-30. W. 55-37.

Wer von beiden Spielenden gegen das Ende des Spiels den Vortheil errungen hat, noch zwey TT. gegen einen T. und einen L. zu besitzen, dem ist es nützlich, wenn sich die Gelegenheit darbietet, D. gegen D. zu vertauschen. Hier ist der Fall, daß die W. Partie die S. nöthiget, diesen Tausch zu machen. Zöge die attakirte D. nach 28 oder 54, so gäbe die W. D. auf dem Felde 16 T.

S. 30-37. W. 31-37. S. 6-38. W. 37-31. S. 27-35. W. 44-47. S. 12-27. W. 31-21. S. 27-21.

Dadurch verhindert die S. Partie, daß der T. 47 nicht aufs Feld 15 vordringe.

W. 28-21. S. 38-22. W. 64-60.

Die W. Partie giebt nun auch ihren P. 21 dem Gegner preis; was hätte es auch geholfen, wenn sie denselben nach 13 vorgerückt hätte; der S. T. wäre nach 21 gezogen, und der P. wäre also doch verloren gewesen.

S. 22-21. W. 60-12.

Hier, wo die Direktionslinien beider W. TT. auf dem Felde 15 zusammen treffen, endigt Philidor sein drittes Spiel, welches auch seinem Ende

ganz

ganz nahe ist. Zur fernern beliebigen Fortsetzung und Beendigung desselben wird hier die Stellung der Steine angezeigt:

W. Partie: K. 58, TT. 12 und 47, PP. 49, 50, 43 und 40.

S. Partie: K. 7, T. 21, L. 11, PP. 9, 10, 35, 29, 15 und 16.

Die S. Partie ist am Zuge.

Erste Veränderung des dritten Spiels.

Man stelle sämtliche Steine in ihre erste natürliche Ordnung; nur den S. P. 23 rücke man nach 29, das S. R. 7 nach 22, und die W. PP. 13 und 12 nach 37 und 44. So steht das dritte Philidorsche Spiel bei seiner ersten Veränderung, nämlich vor dem Zuge, der mit einem Sternchen bezeichnet ist.

S. 12-28.

Diesen Zug macht also die S. Partie, statt 6-27, wie sie ihn im obigen dritten Spiele gemacht hat.

W. 54-38. S. 28-37.

Wenn die S. Partie, anstatt diesen P. zu nehmen, mit ihrem P. 29 den P. 38 genommen hätte, so müßte die W. Partie den P. 37 nach 29 rücken, und, indem das S. R. sich retiriren müßte, nähme dann im folgenden Zuge der L. 59 den S. P. 38.

W. 38-29. S. 22-39. W. 44-36. S. 14-30.

Hier giebt Philidor das erste Beispiel von einem doppelten Zug eines P. bei einem feindlichen

634173 A

P. vorbei. Die W. Partie bedient ſich aber dermalen ihres Rechtes nicht, ſelben zu nehmen, und ihren P. 29 nach 22 zu verpflanzen, weil ſie nur Nachtheil davon haben würde, wenn ſie den P. 29 aus ſeiner trefflichen Lage rückte.

W. 62-35. S. 11-27. W. 51-43. S. 2-19. W. 63-53. S. 16-32.

Die S. Partie zieht dieſen P. damit ſie vermeide, einen gedoppelten P. auf der Linie ihres T. zu bekommen; dieſes müßte ſonſt unvermeidlich geſchehen, wenn die W. Partie den P. 56 nach 48 zöge; das S. R. hätte den einzigen Rückzug nach 24, der W. L. 59 würde es nehmen, der S. P. 15 müßte den L. wieder nehmen, und ſo kämen zwey S. PP. hinter einander zu ſtehen. Nach der Vorrückung des P. von 16 nach 32 würde kein gedoppelter P. mehr; denn nun würde der T. 8 den nach 24 vorgerückten L. nehmen.

W. 56-48. S. 39-24. W. 61-63 und 64-62. S. 19-25. W. 39-26 + S. 3-12. W. 26-12. S. 4-12. W. 36-28. S. 27-38.

Die S. Partie zieht dieſen P. um den Gegner zu hindern, eine Pionskette zu machen, wenn er nämlich den P. 43 nach 35 zöge, und dann mit dem P. 50 nach 42 nachrückte.

W. 50-34.

Hier iſt das zweyte Beiſpiel von einem doppelten Zuge eines P. bei einem feindlichen P. vorüber. Dießmal aber kann die S. Partie nicht ſo gleichgültig dabei bleiben, denn ihr R. wäre verloren.

S. 35-42.

Die

Die S. Partie nimmt alsſo den vorbeiziehenden P. weg, und ſtellt ſeinen P. auf das Feld 42.

W. 49-42.

Die W. Partie hat durch ihren doppelten Zug mit dem P. ſich gleichwohl ein gutes Spiel gemacht, denn nun ſind ihre PP. wieder aneinander gerückt, und kann nun, wenns nöthig ſeyn dürfte, ungehindert durch Vorziehung des P. 43 nach 35 ihre Pionskette wieder herſtellen.

S. 10-18. W. 59-45. S. 6-13. W. 53-38.

Es ſcheint, dieſes R. ſey nicht von Wichtigkeit; indeſſen wird es, indem es ſich ſelbſt aufopfern wird, dem S. K. den Herzſtoß verſetzen, und dieſer Sprung beſtimmt eigentlich das Schickſal des Spiels, weil er die feindlichen Steine ſo lange in Reſpekt hält, bis daß das ∓ vor der Thüre iſt, wie es ſich bald zeigen wird.

S. 24-7. W. 38-23. S. 8-16. W. 29-21. S. 12-10. W. 28-20. S. 13-22. W. 62-30. S. 5-3 und 1-4. W. 30-25. S. 18-25. W. 57-25. S. 9-17. W. 25-27 +. S. 3-2. W. 27-11. S. 10-26. W. 58-41. S. 26-30. W. 41-35. S. 30-23.

Philidor bemerkt: die D. nähme dieſes R. weil ſie nichts beſſers verrichten kann.

W. 45-9 +. S. 2-1. W. 35-18 ∓.

Zweyte Veränderung des dritten Spiels.

Die Stellung der Steine im dritten Spiele, vor dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge, war folgende:

W. Partie: K. 61, D. 60, TT. 57 und 64, RR. 58 und 63, LL. 62 und 38, PP. 49, 50, 43, 44, 37, 55 und 56.

S. Partie: K. 5, D. 4, TT. 1 und 8, RR. 2 und 22, LL. 3 und 27, PP. 9, 10, 11, 20, 14, 15 und 16.

S. 5-7 und 8-6.

Die S. Partie rokirt also, anstatt, wie im dritten Spiele, den mit zwey Sternchen bezeichneten Zug 3-39 zu machen, und dadurch bekommt das Spiel eine ganz andere Wendung.

W. 56-48. S. 20-28. W. 60-46. S. 28-37. W. 44-37. S. 9-25. W. 55-39. S. 4-12. W. 39-31. S. 22-5.

Es zeigt sich nun wohl, daß das zu frühe Vorspringen dieses R. einen schlechten Erfolg gehabt hat; es muß froh seyn, daß es noch auf dem Felde seines K. einen Zufluchtsort gefunden hat.

W. 62-35. S. 11-19. W. 46-32. S. 10-26. W. 31-23. S. 16-24.

Sollte ein ungeübter Schachspieler in Versuchung gerathen, den unbeschützten L. 35 mit dem P. 26 zu nehmen, so würde das Spiel auf der Stelle am Ende seyn, denn die W. D. gäbe auf dem Felde 16 ⊣.

Nähme der P. 16 aber den P. 23, so würde die W. D. jenen wieder nehmen, und das Spiel würde gleichfalls in wenigen Zügen geendiget seyn. Der P. 14 dürfte die D. nicht wieder nehmen, weil der S. K. ins + des L. 35 käme.

W. 35-14 +. S. 7-8.

Die

Die S. Partie findet es vortheilhafter, den K. weggehen zu lassen, als seinen T. gegen den L. zu vertauschen.

W. 38-24. S. 5-22.

Hätte die S. Partie mit ihrem P. den L. wieder genommen, so wäre abermal das ∓ auf der Stelle erfolgt.

W. 32-40.

Hier endiget Philidor die zweyte Veränderung seines drittes Spiels, mit der Bemerkung: daß die W. Partie das Spiel gewinnen müsse.

Stellung der Steine dort, wo Philidor das Spiel verläßt, zur weitern Uebung der Schachspielliebhaber:

W. Partie: K. 61, D. 40, TT. 57 und 64, LL. 14 und 24, RR. 58 und 63, PP. 49, 50, 43, 37, 23 und 48.

S. Partie: K. 8, D. 12, TT. 1 und 6, LL. 3 und 27, RR. 2 und 22, PP. 25, 26, 19 und 15.

Die S. Partie ist am Zuge.

Dritte Veränderung des dritten Spiels.

Die Stellung der Steine im dritten Spiele, vor dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge, war folgende:

W. Partie: K. 61, D. 51, LL. 44 und 38, RR. 58 und 46, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 43, 36, 37, 55 und 56.

S. Partie: K. 5, D. 13, LL. 18 und 39, RR. 12 und 22, TT. 1 und 8, PP. 9, 10 11, 20, 14, 15 und 16.

S. 5-3 und 1-4.

Der K. rokirt also auf die Seite seiner D, statt daß er im dritten Spiele bei dem mit 3 Sternchen bemerkten Zuge auf seine eigene Seite, nämlich: 5-7 und 8-6 rokirt hat. (Man erinnere sich übrigens der alldort gemachten Anmerkung.)

W. 61-63 und 64-62. S. 16-24. W. 58-52. S. 15-31. W. 38-45. S. 4-7. W. 50-34. S. 24-32. W. 49-33.

Ein noch nicht genug geübter Spieler dürfte statt dieses Zuges vielleicht einen andern gemacht, nämlich mit seinem P. 56 den S. L. 39 angegriffen haben. Es ist aber zu merken: Wenn der K. hinter zwey oder drey noch ungespielten PP. steht, und vom Gegner ein Angriff geschieht, um sie zu trennen und zum K. eine Oeffnung zu machen, so muß man keinen dieser PP. ziehen; es sey dann, daß man dazu gezwungen wird. Der Zug mit dem P. 56 wäre also sehr fehlerhaft; denn der Gegner nähme alsdann das R. mit seinem L. die beiden PP. würden bald getrennt und das Spiel verloren seyn.

S. 39-46. W. 53-46. S. 31-39. W. 46-53. S. 11-19. W. 33-25. S. 18-11.

Hätte die S. Partie nicht noch zur rechten Zeit ihren P. 11 nach 19 vorgerückt, so wäre nun dieser L. verloren.

W. 43-35. S. 32-40. W. 62-58. S. 8-32. W. 35-27. S. 20-28. W. 37-29. S. 22-5. W. 34-26. S. 19-26. W. 58-26. S. 9-17.

Es ist in einer obigen Anmerkung gesagt worden, daß man ohne Noth die den K. beschützenden noch ungespielten PP. nicht verrücken soll; hier aber war es wirklich Noth, denn in wenigen Zügen würde das ⊣ erfolgt seyn.

W. 26-34. S. 14-22. W. 44-17.

Die W. Partie, ihres Sieges gewiß, vertauscht ihren L. gegen zwey PP.

S. 10-17. W. 53-17 ⊣. S. 3-4. W. 17-1 ⊣. S. 12-2. W. 25-17. S. 4-12. W. 1-28 ⊣. S. 12-3. W. 17-9.

Hier endigt Philidor das Spiel mit der Bemerkung, daß die W. Partie durch unterschiedliche Mittel ziemlich wahrscheinlicher Weise das Spiel gewinnen müsse.

Die Stellung der Steine, hier wo Philidor das Spiel verläßt, ist folgende:

W. Partie; K. 63, D. 28, TT. 57 und 34, L. 45, R. 52, PP. 9, 27, 36, 29, 55 und 56.

S. Partie; K. 3, D. 13, TT. 7 und 32, L. 11, RR. 2 und 5, PP. 22, 39 und 40.

Die S. Partie ist am Zuge.

Viertes Spiel.

S. 13-29. W. 53-37. S. 11-19.

Es ist übel gespielt, wenn man bei dem zweyten Zuge diesen P. ziehet, es sey dann, daß man mit einem Stümper zu thun hat, weil, wenn der Gegner den P. 52 einen doppelten Zug darauf machen läßt, man ohne Zweifel den Vortheil des Angriffs verliert, unerachtet man den ersten Zug

im Spiele gemacht hat, und wenn man mit einem guten Spieler zu thun hat, ist sogar das Spiel wahrscheinlich verloren. Es ist zwar wahr, wenn der Gegner nicht geübt genug ist, den Zug 52-36 gleich darauf zu machen, daß die S. Partie alsdann mit ihren PP. den Meister auf dem Schachbretta spielen wird.

W. 52-36. S. 29-36. W. 60-36. S. 12-20. W. 54-38.

Wenn die S. Partie, statt des Zugs 12-20, ihr R. 7 nach 13 hätte springen lassen, so müßte die W. Partie, statt des Zugs 54-38, den P. 37 vorgerückt, und im folgenden Zuge ihn durch den P. 54 unterstützt haben.

(*) S. 14-30. W. 37-29.

Wenn die S. Partie, statt den Zug 14-30 zu thun, den L. 3 nach 21 gezogen hätte, so hätte die W. Partie, statt des Zuges 37-29, ihren L. 62 nach 44 vorrücken müssen, um das Feld 30 unter ihrer Bothmäßigkeit zu erhalten. Der nach 29 vorgerückte P. hätte, statt des gemachten Zuges, auch mit dem P. 30 abgetauscht werden können; allein es ist eine Hauptregel, daß man, so viel möglich, vermeiden soll, den P. der vor dem K. steht, gegen jenen, der vor dem L. des Gegners steht, einzutauschen; es sey denn, daß man durch besondere Zufälle, welche sich bisweilen bei der Vertheidigung, aber selten bei dem Angriffe ereignen, dazu gezwungen würde. Ein gleiches muß man auch in Ansehung des P. der vor der Linie des D. steht, gegen den P. vor der Linie des feindlichen L. beobachten, indem es gewiß ist (wie

schon

schon anderswo angemerkt wurde) daß die zwey PP. welche die zwey Mittellinien des Schachbrettes einnehmen, vom größten Werth sind.

(**) S. 20-28.

Wenn die S. Partie, statt diesen P. zu ziehen, den P. 29 genommen hätte, so müßte die W. Partie bei diesen Umständen die S. D. gegen die ihrige vertauschen, und erst alsdann mit dem P. 38 den S. P. 29 nehmen; dadurch, daß der S. K. indem er die D. wieder zu nehmen und also aus seinem Plaze zu gehen bemüssiget wäre, verlöre er schon den Vortheil, in diesem Spiele roki-ren zu dürfen. Auch kann die S. Partie, statt des obigen Zugs 20-28, einen andern machen, der die zweyte Veränderung dieses Spiels veranlassen wird.

W. 36-54. S. 3-21. W. 63-46. S. 2-12. W. 46-36. S. 6-27. W. 51-43. S. 4-18. W. 59-45. S. 27-36. W. 43-36.

Der S. P. hätte auch mit dem L. genommen werden können, allein man muß bemerken: Wenn man zwey Pionsketten hat, welche bei dem Mittelpunkte getrennt sind, so muß man immer trachten, diejenige Kette, welche am stärksten ist, zu vermehren. Wenn man aber zwey PP. in der Mitte hat, so muß man suchen auch einen dritten anschließen zu können, wozu hier die Gelegenheit war.

S. 7-13. W. 62-44. S. 5-7 und 8-6. W. 56-48. S. 18-11.

Die

Die D. zieht sich zurück; weil sie dort nichts nützen kann, und auch dem Vorrücken der PP. an jenem Flügel hinderlich ist.

W. 55-39. S. 15-23.

Die S. Partie würde sehr schlecht gespielt haben, wenn sie, statt dieses Zugs, mit ihrem P. 30 den angreifenden P. 39 genommen hätte. Der W. P. 48 hätte ihn wieder genommen, und die Direktionslinien des T. 64 und des L. 44 hätten sich auf dem Felde 16 konzentrirt.

W. 39-31.

Die W. Partie spielt diesen P. um des Gegners Spiel desto mehr zu verwirren. Der P. 48, der ihm nachfolgen soll, wird im Stande seyn, eine Oefnung zum feindlichen K. zu machen, was auch die S. Partie dagegen unternehmen dürfte.

S. 10-18. W. 58-43. S. 19-27. W. 61-59 und 57-60.

Die W. Partie rokirt zur Seite ihrer D. das ist: links, damit sie rechts ihren Angriff, desto nachdrücklicher unternehmen könne. Wenn sie aber, statt zu rokiren, den angebotenen P. 27 nähme, würde sie nicht wohl spielen. Ueberhaupt ist es selten vortheilhaft angebotene PP. zu nehmen, weil man selbe gemeiniglich anbietet, um einigen Vortheil daraus zu ziehen.

S. 27-36. W. 45-36. S. 12-27. W. 48-40.

Wenn die W. Partie, statt dieses Zugs, das R. 27 genommen hätte, würde sie gerade in den Fehler verfallen seyn, den sie erst zuvor vermieden hat; denn die Absicht der beiden lezten Züge des

Geg-

Gegners war, den P. 18 nach 27 und also mehr in die Mitte des Schachbrettes bringen zu können.

S. 27-44 +. W. 60-44. S. 21-14.

Um das Feld 23 zu vertheidigen, wenn der P. 40 vorrücken sollte.

W. 40-32. S. 18-26.

Dieser Zug geschieht, um das R. auf dem Feld 43 anzugreifen, welches nicht von der Stelle darf, weil der W. K. ins + der S. D. käme. Hätte die S. Partie, statt dieses Zugs den P. 32 genommen, so würde sie übel gespielt haben, ungeachtet sie einen P. erbeutet hätte, weil der K. dadurch seine Brustwehre verloren hätte.

W. 44-48. S. 26-34. W. 29-21. S. 14-5.

Hätte dieser L. statt dieses Zugs, den unvertheidigten P. der ihn angriff, genommen, so wäre das ⊤ vor der Thüre gewesen.

W. 32-23. S. 5-23. W. 48-16. S. 23-16. W. 64-16. S. 7-16. W. 54-40 +. S. 16-7. W. 40-8 ⊤.

Der S. K. ist seiner Niederlage eben so nahe, wenn er, statt nach 7, nach 23 zieht; denn die W. D. zieht in diesem Falle nach 24, und giebt ⊤.

Erste Veränderung des vierten Spiels.

Die Stellung der Steine im vierten Spiele, vor dem mit einem Sternchen bezeichneten Zuge war folgende:

W. Partie: K. 61, D. 36, LL. 59 und 62, RR. 58 und 63, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 51, 37, 38, 55 und 56.

S.

S. Partie: Sämmtliche Hauptsteine auf ihren ersten Plätzen, PP. 9, 10, 19, 20, 14, 15 und 16.

S. 19-27.

Diesen Zug macht also die S. Partie, statt des im obigen vierten Spiele mit einem Sternchen bezeichneten Zuges 14-30.

W. 62-26 +. S. 3-12. W. 26-12 +. S. 4-12. W. 36-44. S. 2-19. W. 31-35. S. 19-34. W. 44-53. S. 6-13. W. 58-43. S. 13-22. W. 43-28. S. 34-28.

Durch das von der S. Partie aufgedrungene Wechseln der beiden RR. setzt diese ihren P. 20 in Sicherheit; denn nun kömmt auf das Feld 28 ein W. P. zu stehen.

W. 37-28 +.

Nicht hinlänglich geübte Spieler dürften glauben, daß es besser gewesen wäre, den S. P. 28 mit dem W. P. 35 zu nehmen. Allein bei gegenwärtiger Stellung der Steine wäre es alsdann leichter gewesen, die W. PP. zu trennen.

S. 7-13. W. 63-46. S. 5-7 und 8-6. W. 53-44.

Dieser Zug verräth den Angriffsplan der W. Partie.

S. 6-5. W. 61-54.

Da die W. Partie die Absicht des Gegners merkt, mit seinem nach 5 gerückten T. + zu geben, so weicht der K. aus seinem Platze. Er hätte auch rokiren können; allein es ist zuweilen besser, den K. zu ziehen. Man muß unterdessen sich zur Regel dienen lassen, wenn man seinen K. spielet,

daß

daß man ſelben jederzeit auf eine Linie ſtelle, worauf der Gegner einen B. ſtehen hat; weil der K. dadurch von dem heimlichen Hinterhalt der TT. deſto beſſer geſichert iſt.

S. 13-30. W. 56-40. S. 30-36. W. 59-45. S. 36-46. W. 54-46. S. 22-50. W. 57-58. S. 50-22. W. 55-39. S. 15-23. W. 39-31. S. 22-15. W. 40-32. S. 5-13.

Dieſer Zug geſchieht, um den andern T. hinter ſich Platz zu machen.

W. 64-40.

Dieſer Zug geſchieht aus eben der Urſache. Der Erfolg wird zeigen, daß die W. Partie ihren Plan beſſer ausführen wird.

S. 1-5. W. 45-52.

Wäre der L. ſtehen geblieben, ſo hätte ihn der T. 13 genommen, + gegeben, und die W. D. wäre verloren geweſen; ſo aber wird das Feld 45 doppelt vertheidiget.

S. 13-37. W. 32-23. S. 16-23. W. 58-64. S. 10-26. W. 52-43.

Eine Lockſpeiſe für den Gegner; denn die W. Partie opfert ihre D. freywillig auf, um zu ihrem Endzwecke zu gelangen.

S. 37-45 +. W. 46-54. S. 45-44. W. 40-8 +. S. 15-8. W. 64-8 +.

Ich muß gleichwohl bekennen, daß Philidor für die W. Partie in dieſem Spiele zu viel Vorliebe gezeigt hat; denn, hätte er die S. Partie, ſtatt der unnützen Züge 13-37 und 10-26, beſſere Vertheidigungsanſtalten treffen, und, ſtatt den

W.

W. P. 23 mit seinem P. 16, vielmehr mit seinem P. 14 nehmen lassen, so hätte das Spiel noch nicht sein End erreicht.

Zweyte Veränderung des vierten Spiels.

Die Stellung der Steine im vierten Spiele, vor dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge, ist, wie zu Anfange der ersten Veränderung, nur daß der S. P. 14 nach 30 und der W. P. 37 nach 29 vorgerückt sind.

S. 4-11.

Diesen Zug macht nach der zweyten Veränderung die S. Partie, statt des im vorhergehenden vierten Spiele mit zwey Sternchen bezeichneten Zuges 20-28.

W. 62-35. S. 20-29. W. 38-29. S. 19-37. W. 36-28. S. 2-19. W. 63-46. S. 19-34. W. 28-60. S. 9-17. W. 49-33. S. 7-13. W. 61-63 und 64-62. S. 15-23. W. 59-31. S. 6-15. W. 31-22. S. 13-7.

Die S. Partie fand nicht für gut, L. gegen L. abzutauschen; denn theils wäre der W. P. zu sehr vorgedrungen, und die Strasse wäre dadurch der W. D. und dem W. T. zum K. ganz geöffnet worden. Durch den Zurücksprung des R. aber ward der S. D. die Strasse geöffnet, den W. L., wenn dieser den S. L. nehmen sollte, wieder nehmen zu können.

W. 22-15. S. 11-15. W. 45-31. S. 7-24. W. 58-43. S. 34-19. W. 60-28. S. 19-13. W. 28-20. S. 3-12. W. 29-

21. S. 12-19. W. 57-60. S. 24-39. W. 30-12 +. S. 19-12. W. 21-12 +. S. 5-4. W. 31-21 ∓.

Also endigt Philidor dieses Spiel mit einem schönen ∓, und fügt hinzu: daß, ungeachtet diese Veränderung auf unterschiedliche Art gespielt werden könne, die S. Partie dennoch allzeit unterliegen müsse, wenn die W. Partie nur wohl in Acht nimmt, daß dem auf 35 postirten L. die Strasse nach dem Felde 7 nicht gesperrt werde; denn davon, daß der S. K. nicht mehr rokiren konnte, hieng seine geschwinde Niederlage ab.

Anhang zum vierten Spiele.

Es ist in der ersten Anmerkung des vierten Spiels gesagt worden, daß die S. Partie, die den Angriff über den Gegner hatte, übel gespielt hat, da sie im zweyten Zuge den vor ihrem L. postirten P. 11 nach 19 vorgerückt hat. Durch diesen Anhang wird diese Behauptung bekräftiget und begreiflich gemacht werden. Man stelle sämmtliche Steine in ihrer ersten Ordnung auf.

S. 13-29. W. 53-37. S. 11-19. W. 52-36. S. 29-36. W. 60-36. S. 12-28. W. 37-28. S. 19-28. W. 51-35. S. 3-21. W. 35-28. S. 4-28. W. 36-28. S. 21-28. W. 58-43.

Philidor endigt hier dieses Bruchstück, und sagt: Ohne weiter zu gehen, so überlasse ich allen verständigen Spielern, aus gegenwärtiger Lage des Spiels zu urtheilen, ob die S. Partie etwas mit ihrem Angriffe gewonnen habe? — Sicher hat sie

den Vortheil des Angriffs verloren; denn durch den lezten Zug der W. Partie ist sie nun selbst der angegriffene Theil geworden.

Noch 17 andere Philidorsche Spielarten.

Erste Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 4-13.

Durch diesen Zug verhindert die S. Partie, daß ihr Gegner den P. 52 nicht nach 36 vorrücken, also seine PP. nicht in die Mitte des Schachbrettes setzen kann; denn zöge er dahin, so würde der P. 29 denselben nehmen, und nähme der P. 43 diesen wieder, so gieng der P. 37 verloren.

W. 63-46. S. 7-22. W. 60-53. S. 12-20. W. 52-44. S. 11-19. W. 56-48.

Dieser Zug geschieht, um den L. 3, oder das R. 22 abzuhalten, auf dem Felde 39 Posten zu fassen.

S. 16-24.

Geschieht aus eben der Ursache.

W. 59-45.

Wenn der P. der vor der D. steht, nicht im Stande ist, die Direktionslinie des feindlichen L. nach dem gefährlichen Felde 54 zu unterbrechen (wie hier der Fall ist) so ist es am beßten, den L. so zu stellen; denn dieser Stein ist der einzige, der sich mit gutem Erfolge dem drohenden feindlichen L. entgegen stellen kann.

S. 27-45.

Hät-

Hätte dieser L. statt zu nehmen, sich zurück gezogen, so hätte die S. Partie einen Zug gleichsam verloren, denn gewiß hätte ihn der W. L. genommen. Wenn es auf das Abtauschen der Steine ankömmt, so muß man allemal zuerst nehmen.

W. 53-45. S. 3-21. W. 35-21. S. 13-21. W. 58-52. S. 2-12.

Beide KK. rokiren nun, und das Spiel ist auf beiden Seiten gleich; derjenige von beiden Spielern (sagt Philidor, indem er hier das Spiel abbricht) der den P. des L. seines K. eher als der andere, zwey Schritte vorzurücken im Stande seyn wird, wird auch den Vortheil der Stellung über den andern erhalten.

Zweyte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 2-19.

Die S. Partie sucht zu verhindern, daß der W. P. 52 nicht nach 36 vorrücke.

W. 52-36. S. 29-36. W. 35-14 +. S. 5-14. W. 60-32 +. S. 15-23. W. 32-27.

Die W. Partie hat das Spiel ihres Gegners nun schon in Unordnung gebracht. Hätte der S. K. den L. nicht genommen, so hätte dieser das R. 7 nehmen müssen; hätte dann der T. den L. wieder genommen, so hätte die W. D. das nämliche + gegeben, und den L. 27 ebenfalls genommen ꝛc.

Dritte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 2-19. W. 52-36. S. 27-18. W. 63-53. S. 7-22. W. 60-44. S. 5-7 und 8-6. W. 54-38. S. 29-36. W. 37-29. S. 12-28.

Hätte die S. Partie, ſtatt dieſes Zugs, ihr R. zurückgezogen, ſo hätte ſie nicht wohl geſpielt; denn, indem der P. 43 den P. 36 genommen hätte, würde die W. Partie eine vortreffliche Poſition bekommen haben. Zugleich verſchafft ſie durch dieſe Vorrückung ihres P. ihrem R. für den künftigen Zug einen ſehr vortheilhaften Standpunkt auf dem Felde 37, auf dem er nun vor dem Angriffe der W. D. ſicher ſeyn kann.

W. 35-42. S. 22-37. W. 43-36. S. 14-30. W. 58-43. S. 3-21.

In dieſer Stellung ſteht das Spiel der S. Partie eben ſo gut als jenes der W. Es iſt wahr, auf der Seite der W. Partie ſind die PP. im Mittelpunkt in der beßten Lage; allein dieſer Vortheil wird durch die Stellung des S. R. 37 wieder gleich gemacht; dieſer kann nicht anders weggebracht werden, als durch Abtauſchung beider RR. Geſchähe dieſes aber, ſo käme ein S. P. wieder auf das Feld 37, und ſo wäre wieder die Lage der S. PP. ſo gut als die der W.

Vierte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 4-13. W. 63-53.

Wenn

Wenn man nicht auf dieſen Zug einen P. verlöre (ſo wie es ſich bald zeigen wird), ſo wäre dieſes die rechte Stelle für das R. weil es hier die PP. an ihrem Fortgehen nicht hindert.

S. 27-54 +. W. 61-54. S. 13-27 +. W. 52-36. S. 27-35. W. 58-41. S. 35-21. ꝛc. Der Vortheil des Spiels iſt auf der Seite der S. Partie.

Fünfte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 4-13. W. 63-46. S. 27-54 +. W. 61-54. S. 13-27 +. W. 52-36. S. 27-35. W. 46-29. S. 35-21. W. 60-46. S. 12-20. W. 29-44. S. 7-22. W. 64-61. S. 5-7 und 8-6. W. 59-38. S. 10-18. W. 58-52. S. 3-10. ꝛc. In dieſer Stellung ſteht die W. Partie vortheilhafter als die S. indem ihre Steine beſſer ausgerückt und vortheilhafter geordnet ſind.

Sechſte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 4-13. W. 63-46. S. 7-22. W. 60-53. S. 22-39. W. 52-36. S. 29-36. W. 43-36. S. 27-34 +. W. 58-43. S. 39-22.

Wenn die S. Partie, ſtatt dieſes Zugs, ihren L. gegen das R. 43 abgetauſcht hätte, würde die W. Partie dadurch nun gewonnen haben, weil ſie dadurch ihre PP. in die Mitte des Schachbrettes konzentrirt hätte.

W. 35-44.

Hier hätte die W. Partie, ſtatt dieſes Zugs, den P. 37 vorrücken können; denn dadurch würde er eben ſowohl doppelt vertheidigt worden ſeyn; allein er würde in der Folge, wenn das S. R. hinweggezogen wäre, von den PP. 12 und 14 ſo ungeſtüm angegriffen worden ſeyn, daß er der Uebermacht hätte unterliegen müſſen.

S. 5-7 und 8-6. W. 61-63 und 64-62.

Beide Partien rokiren, die erſte um den Angriff, und die zweyte um die Vertheidigung des wichtigen P. 37 durch ihre TT. zu unterſtützen.

S. 12-20. W. 56-48. S. 16-24. W. 59-52. ꝛc.

Augenſcheinlich ſteht die W. Partie beſſer als die S. Nur muß ſich jene angelegen ſeyn laſſen, den P. 54 bald in Thätigkeit zu ſetzen. Dieſes wird ganz den Vortheil des Spiels entſcheiden.

Siebente Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 4-13. W. 63-46. S. 7-22. W. 60-53. S. 12-20. W. 52-36. S. 29-36. W. 43-36. S. 27-34 +. W. 59-52. S. 34-52 +. W. 58-52. S. 20-28. ꝛc.

Dieſes Spiel ſteht auf beiden Seiten vollkommen gleich.

Achte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 7-22. W. 52-44. S. 6-27. W. 63-46. S. 12-20. W. 51-43. S. 5-7 und 8-6.

Wenn

Wenn die S. Partie, ſtatt zu roliren, ihren L. 3 nach 39 gezogen hätte, ſo müßte die W. Partie ihre D. nach 42 ſpielen; dadurch würde ſie ein ſehr gutes Spiel erhalten; zöge aber der L. 3 nach 21, ſo müßte die W. Partie die LL. abtauſchen, und dann ihre D. auf eben das Feld 42 poſtiren.

W. 49-33. S. 9-25. W. 61-63 und 64-62. S. 3-21.

Wenn dieſer L. bis 39 vorgerückt wäre, ſo müßte die W. Partie den P. 44 ſpielen, und hätte dann der L. das R. 46 genommen, ſo hätte jener mit dem P. 55 genommen werden müſſen; dadurch erhielten die W. TT. eine freye Straſſe, um dem feindlichen K. zu Leibe zu gehen.

W. 35-21. S. 14-21. W. 60-42.

Dieſe D. greift zugleich zwey unbeſchützte PP. 10 und 21 an, und der Gegner kann ſie beide nicht anders beſchützen, als wenn er ſeine D. nach 3 zieht.

S. 4-3. W. 44-36. S. 29-36. W. 43-36. S. 27-18. W. 58-43.

Wenn der S. L. ſtatt nach 18, nach 34 gezogen hätte, ſo hätte die W. D. ihren unbeſchützten P. 37 vertheidigen müſſen; denn wäre das R. 58 nach 43, um jenen P. zu beſchützen, geſprungen, ſo hätte die S. Partie den L. gegen das R. abgetauſcht, und hätte dann im folgenden Zuge mit dem R. 22 den P. 37 genommen.

S. 2-19. W. 59-45. S. 22-39. W. 56-48. S. 39-45. W. 54-45.

Hätte die S. Partie, ſtatt zu rokiren, ihren P. 10 nach 26 geſpielt, ſo hätte die W. Partie mit ihrem R. auf dem Felde 43 die S. D. angegriffen, und ſo jenen P. gewonnen.

W. 50-42. S. 7-24. W. 58-41. S. 6-13. W. 59-50. ꝛc.

Dieſes Spiel ſteht völlig gleich, die Stellung der einen Partie iſt ſo gut, wie die der andern; die beiden LL. ſtehen auf beiden Seiten unter gleichem Zwange, die TT. ſind frey, und die PP. ſind faſt gleich vorgerückt und gleich geordnet.

Zehnte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 11-19. W. 52-36. S. 12-28. W. 37-28. S. 19-28. W. 35-26 +.

Wenn die W. Partie, ſtatt dieſes Zugs, ihren L. nach 44 zurückgezogen hätte, würde der P. 29 ihn neuerdings angegriffen haben, und der Vortheil des Zugs und der Stellung würde für den Gegner entſchieden geweſen ſeyn.

S. 3-12. W. 26-12. S. 2-12. W. 36-29. S. 12-29. W. 60-53. S. 4-13.

Wenn die S. Partie ihr R. anders unterſtützt hätte, ſo wäre es durch Vorrückung des P. 54 nach 38 verloren gegangen.

W. 58-43. S. 5-3 und 1-4. W. 59-38. S. 29-19. W. 61-59 und 57-60. ꝛc.

Der Vortheil des Spiels iſt augenſcheinlich auf der Seite der W. Partie, beſonders aber muß dieſe ſuchen, ihren L. auf ſeiner Direktionslinie zu erhalten.

Elf-

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 11-19. W. 52-36. S. 29-36. W. 60-36. S. 12-20. W. 54-38. S. 3-21. W. 35-21. S. 14-21. W. 51-35. S. 19-27. W. 36-44. S. 7-22. W. 58-43. S. 2-19. W. 49-41.

Dieser Zug war nothwendig, weil sonst das R. 19 vom Felde 34 die W. D. würde angegriffen, und dadurch die S. Partie ein sehr gutes Spiel erhalten haben, wenn sie im folgenden Zuge ihren P. 20 vorgerückt hätte.

S. 6-13. W. 63-46. S. 5-7 und 8-6. W. 55-47. S. 19-25.

Die Absicht dieses R. ist, nach dem Felde 42 zu springen; dann könnte es der S. Partie nicht fehlen, solches gegen den L. 59 abzutauschen.

W. 59-45. S. 25-42. W. 57-60. S. 22-39. W. 45-63.

War das einzige Feld, wo der L. in Sicherheit steht.

S. 9-17.

Dieser Zug geschieht, um das R. 43 zu hindern, von dem Felde 26 den P. 20 anzugreifen.

W. 56-48. S. 39-22. W. 63-45. S. 22-32. W. 43-53. S. 42-25. W. 61-63 und 64-62. ꝛc.

In dieser Stellung muß die W. Partie gewinnen, wenn sie den S. P. 20 hindert, vorzurücken.

Zwölfte Spielart.

Die ersten Züge sind die nämlichen, wie in der neunten Spielart bis zum Zuge der W. Partie: 63-46.

S. 27-35. W. 59-45. S. 6-34 +. W. 58-43. S. 7-13. W. 61-63 und 64-62. S. 13-30. W. 57-60. S. 30-45. W. 54-45. S. 19-13. W. 63-64. S. 34-43. W. 50-43. S. 5-7 und 8-6. ꝛc.

In dieser Verfassung muß die W. Partie gewinnen. Es kommt nur darauf an, daß dem Gegner nicht zugelassen werde, den P. 28 in Thätigkeit zu setzen, und daß sie den Mittelpunkt des Brettes behaupte, ohne sich jedoch mit dem Vorrücken ihrer PP. zu übereilen.

Dreyzehnte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 7-22. W. 52-36. S. 29-36. W. 43-36. S. 27-34 +. W. 59-52. S. 34-52. W. 58-52. S. 12-28. W. 37-28. S. 22-28. W. 60-42.

Diese D. hätte auch auf dem Felde 53 + geben können; allein dieser Zug würde nur dazu dienen, den feindlichen L. aufs freye Feld zu ziehen, und ihn so zum Angreifen fähiger zu machen. Ueberdieß muß man sich hüten, seine D. vor dem K. zu placiren, wenn die Linie offen und von PP. entblößt ist.

S. 11-19. W. 63-53. S. 5-7 und 8-6. W. 61-63 und 64-62. S. 28-18.

Die-

Dieſes R. wird geſpielt, um im künftigen Zuge den L. 3 nach dem Feld 21 ziehen und ſo den gefährlichen L. 35 doppelt angreifen zu können.

W. 35-44. S. 3-21. W. 42-51. S. 15-23. W. 54-38.

Die Abſicht iſt, im folgenden Zuge noch einen Schritt mit dieſem P. zu machen, und ſo die S. PP. die den K. umgeben, zu trennen; allein durch folgenden Zug der S. Partie wird dieſes Vorhaben für dermalen vereitelt.

S. 14-30. W. 52-46. S. 2-12. W. 46-29. S. 12-22. W. 57-60. S. 18-28. W. 51-52.

Dieſer Zug war nothwendig, um den Gegner zu hindern, ſein R. nach dem Feld 45 zu ſpielen.

S. 9-25. W. 53-43. ꝛc.

Vierzehnte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 7-22. W. 52-36. S. 29-36. W. 37-29. S. 4-13. W. 43-36. S. 27-34 +. W. 59-52. S. 34-52. W. 58-52. S. 12-20. W. 60-53. S. 20-29. W. 36-29. S. 22-12. W. 54-38. S. 14-22. W. 63-46. S. 22-29. ꝛc.

Aus dieſen Zügen ſieht man, daß die S. Partie, da ſie alle Züge richtig gethan hat, ſo weit gekommen iſt, die W. PP. im Mittelpunkte zu zertrennen.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 4-22. W. 63-46. S. 2-19.

Dieser Zug geschieht, um den W. P. 52 abzuhalten, nach dem Feld 36 vorzurücken.

W. 50-34.

Es ist nicht immer vortheilhaft, die PP. auf den Flügeln gleich in den ersten Zügen vorzuziehen; allein der W. Partie liegt zu viel daran, das Feld 36 zu behaupten.

S. 27-18. W. 49-33. S. 9-17.

Dieser Zug war nothwendig, um dem L. auf dem Felde 9 einen Zufluchtsort zu verschaffen; ohne diesen Zug wäre der W. P. nach 25 gezogen, und der S. L. oder das S. R. 19 wäre verloren gegangen.

W. 52-44. S. 12-20. W. 56-48. S. 16-24. W. 60-53. S. 3-21. W. 58-41. S. 7-13. W. 35-21. S. 22-21.

Die S. Partie könnte diesen L. auch mit dem P. 14 nehmen, und (Philidor setzt hinzu) es wäre kein schlechter Zug.

W. 41-35. S. 5-7 und 8-6. W. 35-18. S. 11-18. W. 59-45. S. 13-3. W. 61-63 und 64-62. S. 14-30. W. 37-30.

Hätte der W. P. den S. P. nicht genommen, so wäre dieser noch einen Schritt vorgerückt, wodurch der L. 45 aus seiner Linie verdrängt worden wäre.

S. 21-30. ꝛc.

Noch ist auf keiner Seite der Vortheil; allein er muß sich für die W. Partie erklären, so bald der P. 54 Luft bekommt, um nach 38 vorzurücken.

Sechszehnte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 62-35. S. 6-27. W. 51-43. S. 4-40. W. 60-53. S. 7-22. W. 52-44. S. 22-39. W. 55-47. S. 40-22.

Wenn die S. Partie, statt ihre D. zurück zu ziehen, mit ihrem L. auf dem Felde 54 + gegeben hätte, so hätte ihn die W. D. wieder nehmen müssen, und die W. Partie dabei immer einen Stein gewonnen.

W. 63-48.

Obgleich das dritte Feld vor dem T. eben nicht der beßte Platz für den ersten Ausgang des R. ist, so ist doch dieser Sprung in der gegenwärtigen Stellung nothwendig, um das Feld 54 zu vertheidigen.

S. 12-20. W. 54-46. S. 39-45. W. 59-45. S. 27-45. W. 53-45. S. 3-48. W. 58-52. S. 2-12. ꝛc.

Augenscheinlich steht die W. Partie besser. Die Ursache ist, weil die S. D. zu frühe ins freye Feld vorgerückt ist.

Siebenzehnte Spielart.

W. 53-37. S. 11-27.

Die-

Diese Art das Spiel anzufangen, wenn man nicht den ersten Zug hat, ist lediglich vertheidigend, ohne jedoch die beste zu seyn; sie ist aber sehr gut zur Beurtheilung der Stärke eines Gegners, dessen Spiel man noch nicht kennt.

W. 54-38. S. 2-19. W. 63-46. S. 13-21. W. 51-43.

Die W. Partie hätte auch ihren P. 52 zwey Schritte vorrücken können, um dem Gegner die Abtauschung desselben gegen den P. 27 anzubieten. Man könnte diesen Zug machen, denn er ist nicht schlecht.

S. 12-28. W. 37-29. S. 14-30. W. 52-36.

Die W. Partie bediente sich also nicht ihres Rechtes, den bei ihrem P. 29 vorüberziehenden P. zu nehmen, weil dadurch ihr bester P. nicht allein aus seiner Linie gebracht, sondern gar vom Brette weggekommen wäre.

S. 7-24. W. 59-45.

Die W. Partie würde schlecht gespielt haben, wenn sie, statt diesen Zug zu machen, den P. 27 genommen hätte, denn dadurch würde der S. L. 6 eine treffliche Position erhalten haben.

S. 4-18. W. 60-52. S. 24-14. W. 36-27. S. 6-27. W. 45-27. S. 18-27. W. 58-41. S. 15-31.

Dieser P. sucht die PP. 29 und 38 zu trennen.

W. 55-47.

Hätte, statt dieses Zugs, das R. 46 den P. 31 genommen; so hätte das R. 14 jenes wieder

ge-

genommen; der P. 38 hätte dann das S. R. wieder nehmen müssen, wonach das S. R. 19 den P. 29 genommen, und dadurch die S. Partie eine gar treffliche Stellung erhalten hätte.

S. 16-32. W. 56-40. S. 31-38. W. 47-38. S. 8-7. W. 46-31. S. 14-24. W. 41-51. S. 24-39. W. 51-36.

Durch diesen Zug wird die gefährliche Direktionslinie der S. D. unterbrochen, und zugleich der P. 21 doppelt angegriffen.

S. 5-13. W. 62-53. S. 3-12. W. 61-63 und 64-62.

Da die W. PP. auf diesem Flügel schon ziemlich weit vorgerückt sind, so muß der K. in den folgenden Zügen ihnen nachrücken, um sie zu unterstützen und von ihnen unterstützt zu werden.

S. 1-3. W. 57-59. ꝛc.

In der gegenwärtigen Verfassung sind beide Spiele sich beinahe gleich. Nur hat die W. Partie darin eine Art von Vortheil, daß ihr Hauptpion bis zum Felde 29 vorgerückt ist.

Erstes Gambit.

Ein Gambit wird ein solches Spiel genannt, bei welchem diejenige Partie, welche das Spiel anfängt, auf ihrem zweyten Zuge den P. der vor dem zunächst dem K. stehenden L. postirt ist (also bei der W. Partie den P. 54, und bei der S. Partie den P. 14) zwey Schritte vorrückt, und ihn also dem P. des Gegners, der bei dem ersten Zuge auf

der Linie des K. zwey Schritte vorgezogen wurde, preisgiebt. Durch diese Aufopferung eines P. gewinnt die preisgebende Partie für ihre PP. die Mitte des Schachbrettes und das Vergnügen des Angriffs; der Gegner mag nun den P. nehmen oder nicht. Im erstern Falle, welcher der gewöhnlichste ist, heißt jener P. der den P. des L. genommen hat, im Verfolge des Spiels, der Pion des Gambits. (Es giebt auch ein Gambit, wobei auf dem ersten Zuge der P. auf der Linie der D. und auf dem zweyten der P. auf der Linie des L. der zunächst der D. steht, gezogen werden. Ein Musterspiel wird weiter zurück, unter der Benennung: Gambit der Dame oder von Alleppo gegeben werden.)

W. 53-37. S. 13-29. W. 54-38. S. 29-38. W. 63-46. S. 15-31. (*) W. 62-35.

Wenn die W. Partie noch vor diesem Zuge den P. 56-40 gezogen hätte, so würde ihr Gegner, indem er den P. des Gambits wieder verliert, den Angriff, nebst einer bessern Verfassung des Spiels, wieder über sie gewonnen haben. Auf diese Weise käme also der Vortheil auf seine Seite. Dieses wird man bei der ersten Veränderung sehen.

(**) S. 6-15.

Die S. Partie kann statt dieses Zuges, den P. 31 nach 39 ziehen. Die zweyte Veränderung wird dieses erläutern.

W. 56-40. (***) S. 16-24.

Auch statt dieses Zuges hätte die S. Partie ihren P. 31-39 ziehen können, dieß wird die dritte Veränderung zeigen.

W. 52-36. (****) S. 12-20.

Wenn die S. Partie, statt dieses Zugs, den P. 11 gezogen hätte, so müßte die W. Partie bei dieser Gelegenheit den P. 37 ziehen, damit sie, wenn im folgenden Zuge der P. 12 bei ihm vorbeiziehen wollte, um den L. 35 anzugreifen, denselben nehmen könnte. Davon wird die vierte Veränderung ein Beispiel geben. Hier ist nur noch als eine Hauptregel zu merken, daß bei dem Angriffe des Gambit der L. der zunächst dem K. seinen ersten Standpunkt hat, und der P. der in der Linie des K. steht, Steine von grosser Wichtigkeit sind.

W. 51-43. (***** und ******) S. 11-19.

Wenn die S. Partie, statt dieses Zuges den L. 3 entweder auf 21 oder auf 39 zöge, so würde sie das Spiel in wenig Zügen verloren haben. Die fünfte und sechste Veränderung, wo dieser L. auf die eine und auf die andere Art gezogen werden soll, wird es zeigen.

W. 60-13. (******) S. 3-39.

Es ist zuvor gesagt worden, daß, wenn die S. Partie einen Zug früher so gespielt hätte, sie das Spiel bald verloren haben würde. (Man sehe die nachfolgende fünfte Veränderung.) Dermalen aber hat sie wohl gespielt; dieses wird die siebente Veränderung beweisen.

W. 55-47.

Es ist viel daran gelegen, daß man bei dem Angriff in dem Gambit die PP. zur Seite seines K. nicht schone, ja sogar im Fall der Noth wegen des einzigen S. P. 38 aufopfere, weil dieser P. den W. L. 59 hindert zu würken, und sich den Hauptsteinen beizugesellen, welche den Angriff zu machen bestimmt sind.

S. 38-47. W. 40-31. S. 24-31. W. 64-8. S. 15-8. W. 59-31. S. 8-22.

Wenn die S. Partie, statt diesen L. zu spielen, den L. 31 mit ihrer D., oder das B. 46 mit ihrem L. 39 genommen hätte, so wäre ihr Spiel verloren gewesen.

W. 31-22. S. 4-22. W. 58-52. S. 2-12. W. 61-59 und 57-50. S. 5-9 und 1-4. W. 60-63. S. 22-38. W. 53-55. S. 14-30. W. 55-47. S. 38-47. W. 63-47. S. 30-37. W. 35-7. S. 39-46. W. 52-46. S. 37-46. W. 7-14. S. 4-8. W. 47-46. S. 3-11. W. 59-51.

Wenn die W. Partie, anstatt ihren K. zu ziehen, um ihm etwas zu thun zu geben, den P. 43 gezogen hätte, so würde sie das Spiel verlieren, weil der Gegner, wenn er darauf den P. 19 spielte, sie gezwungen hätte, diesen P. zu nehmen, oder ihren P. 36 von demselben nehmen zu lassen, wonach das S. R. auf dem Felde 29 den W. T. und den W. L. zugleich angegriffen, und einen von beiden erobert haben würde.

S. 19-27. W. 14-32. S. 8-46. W. 32-46.

Gute Spieler, sagt Philidor, werden hier das Spiel als eingestellt (remise) endigen, denn es müßte einer der beiden Spieler einen der gröbsten Fehler begehen, um ± zu werden. Aus diesem Spiel ist zu ersehen, daß ein Gambit, wenn es wohl angegriffen und wohl vertheidiget wird, niemals ein gewiß gewonnenes Spiel ist, weder auf der einen noch andern Seite. Gewiß ist, daß derjenige, welcher den P. hingiebt, jederzeit das Vergnügen genießt, den Angriff zu haben, und zugleich die Hoffnung zum Gewinn; welches auch ohne allen Zweifel geschehen würde, wenn derjenige, der sich vertheidigt, die 10 oder 12 ersten Züge nicht wohl und regelmäßig spielte.

Damit es Schachspielliebhaber dennoch versuchen mögen, das Spiel noch weiter fortzusetzen, so zeige ich die Stellung der Steine, wie sie jetzt ist, wo Philidor das Spiel verläßt, an.

W. Partie: K. 51, L. 46, PP. 49, 50, 43 und 36. S. Partie: K. 11, R. 12, PP. 9, 10, 27 und 20. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Erste Veränderung des ersten Gambits.

Die Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bezeichneten Zuge im ersten Gambit war folgende:

W. Partie: Die Hauptsteine auf ihren ersten Plätzen bis auf das R. 63, welches auf dem Feld 46 steht. PP. 49, 50, 51, 52, 37, 55 und 56. S. Partie: Sämtliche Steine auf ihren ersten

Standplätzen; nur die PP. 13 und 15 stehen auf den Feldern 38 und 31.

W. 56-40.

Diesen Zug macht also die W. Partie statt des mit einem Sternchen im obigen Spiele bezeichneten Zuges 62-35. Daß die W. Partie, indem sie den Zug 56-40 macht, schlecht spielt, wird sich zeigen.

S. 31-39. W. 46-29. S. 16-32. W. 62-35. S. 8-16. W. 52-36. S. 12-20. W. 29-44. S. 4-13. W. 58-43. S. 7-22. W. 60-53. S. 38-46. W. 55-46. S. 39-46. W. 53-46. S. 3-39. W. 46-45. S. 6-24. W. 44-38. S. 11-19. W. 59-52.

Wenn, statt dieses Zuges, der P. 37 wäre vorgerückt worden, so würde er dem Gegner zutheil geworden seyn; wenn dieser sein R. 2 nach 12 springen ließe.

S. 24-38. W. 45-38. S. 20-28. W. 35-44. S. 22-37. W. 43-37.

Auch der L. 44 kann das S. R. nehmen. Die Folge ist einerley.

S. 14-30.

Dieser vorgerückte P. nimmt im folgenden Zuge das R. 37; denn dieses kann, wegen des hinter ihm stehenden K. nicht von der Stelle, und durch diesen P. soll die S. Partie, wie Philidor bemerkt, das Spiel ohngezweifelt gewinnen. Hier endigt er also schon das Spiel mit der Aeußerung: Der S. P. 30, der durch Wegnahme des R. 37 auf die Linie des K. verpflanzt wird, wohl unterstützt, wie er ist, und der vorderste der Pionskette,

müsse

müsse zum Gewinne des Spiels das meiste beitragen, und es wäre daher unnöthig, in dieser Veränderung weiter zu gehen.

Gleichwohl finden Schachspielliebhaber hier noch ein grosses Stück Arbeit vor sich. Zur fernern Uebung hier also die Stellung der Steine:

W. Partie: K. 61, D. 38, LL. 52 und 44, R. 37, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 51, 36 und 40. S. Partie: K. 5, D. 13, L. 39, R. 2, TT. 1 und 16, PP. 9, 10, 19, 28, 30 und 32. (Die W. Partie ist am Zuge.)

Zweyte Veränderung des ersten Gambits.

Die Stellung der Steine vor dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge war, wie bei der ersten Veränderung; nur daß der W. L. 62 nach 35 vorgezogen ist.

S. 31-39.

Diesen Zug macht also die S. Partie, statt des mit zwey Sternchen bezeichneten Zugs 6-15. Es wird sich zeigen, daß sie nicht wohl gespielt hat.

W. 46-29. S. 4-40 +. W. 61-62. S. 7-24. W. 52-36. S. 12-20. W. 29-44. S. 38-46. W. 55-47. S. 40-48 +. W. 62-54. S. 48-55 +. W. 54-45. S. 24-7.

Die S. Partie spielt dieses R. um dem L. 6 auf dem Felde 24 Platz zu machen, von wo aus derselbe + zu geben gedenket.

W. 44-38.

Durch diesen Zug deckt die W. Partie ihren K. und greift zugleich die feindliche D. an, die sich in einer sehr mißlichen Lage befindet, indem sie sich nirgends hin begeben kann, ohne genommen zu werden.

S. 6-24.

Das einzige Mittel, für dermalen die S. D. zu retten; denn das R. 38 darf nun nicht von seiner Stelle.

W. 35-62.

Nun ist die D. aufs äußerste gebracht.

S. 55-64. W. 62-26 +.

Noch nicht genug geübte Spieler werden gewähnt haben, daß sich die S. D. durch die Wegnahme des T. wieder gerettet habe; allein, nun zeigt es sich, daß, indessen der S. K. das + abwenden muß, die S. D. von der W. D. genommen wird. Also:

S. 11-19. W. 26-19 +.

Diesen Zug macht der L. um wenigstens noch vor seinem Untergang, den Feind eines P. zu berauben.

S. 2-19. W. 60-64.

Mit diesem Zuge ist nun der Sieg für die W. Partie entschieden.

Stellung der Steine zur fernern Uebung:

W. Partie: K. 45, D. 64, L. 59, RR. 58 und 38, T. 57, PP. 49, 50, 51, 36, 37, 47 und 56. S. Partie: K. 5, LL. 3 und 24, RR. 19 und 7, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 20, 14, 46, 39 und 16. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Dritte Veränderung des ersten Gambits.

Stellung der Steine vor dem mit drey Sternchen bemerkten Zuge:

W. Partie: Die Hauptsteine auf ihren ersten Standplätzen; nur der L. 62 steht auf 35, und das R. 63 steht auf 48, PP. 49, 50, 51, 52, 37, 55 und 40. S. Partie: Die Hauptsteine auf ihren Plätzen; nur der L. 6 steht auf 15. Die PP. auch so, nur die zwey PP. 13 und 15 stehen auf den Feldern 38 und 31.

S. 31-39.

Diesen Zug macht also die S. Partie, statt des mit drey Sternchen bezeichneten Zugs 16-24.

W. 46-31. S. 7-24. W. 52-36. S. 14-22. W. 59-38. S. 12-20. W. 51-43. S. 22-31.

Es wird Anfängern im Schachspiele auffallen, warum die S. Partie nicht schon einen Zug zuvor mit diesem P. das W. R. genommen habe. Allein, bevor die S. D. nicht nach dem Felde 12 Luft bekommen hat, konnte dieses ohne Nachtheil der S. Partie nicht geschehen; der W. L. 38 würde den nach 31 vorgerückten P. genommen haben; um die S. D. zu retten, hätte der L. 15-22 müssen gezogen werden, und so wäre das S. R. 24 verloren gewesen.

W. 40-31.

Da die S. D. jezt nach dem Felde 12 weichen kann, so wäre es nun nicht so gut von der

W. Partie gespielt gewesen, wenn der L. den P. genommen hätte.

S. 24-7. W. 60-42. S. 4-13. W. 58-52. S. 13-6. W. 61-63 und 64-62.

Philidor endigt hier die dritte Veränderung, wo die S. Partie in eine sichtbare Verlegenheit kommt. Wenn sie ihre D. zieht, um der drohenden Direktionslinie des T. auszuweichen, so ist das R. 7 verloren.

Stellung der Steine zur fernern Uebung:

W. Partie: K. 63, D. 42, LL. 35 und 38, R. 52, TT. 57 und 62, PP. 49, 50, 43, 36, 37, 31 und 55. S. Partie: K. 5, D. 6, LL. 3 und 15, RR. 2 und 7, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 29, 39 und 16. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Vierte Veränderung des ersten Gambits.

Die Stellung der Steine vor dem mit vier Sternchen bezeichneten Zuge war die nämliche, wie zu Anfang der obigen dritten Veränderung. Nur der S. P. 16 steht auf 24, und der W. P. 52 auf 36.

S. 11-19.

Diesen Zug macht die S. Partie, statt des mit vier Sternchen bemerkten Zuges 12-20. Man erinnere sich der dabei gemachten Anmerkung.

W. 37-29.

Es ist eine vortreffliche Regel des Schachspiels: Wenn euer Gegner einen P. zieht, um denjenigen P. zu unterstützen, mit welchem er im künftigen Zuge einen eurer PP. anzugreifen gedenkt, wie hier der Fall ist, wo die S. Partie den P. 11-19 zieht, um im nachfolgenden nach 28 ziehen zu können, so rückt den anzugreifenden P. einen Schritt vorwärts, dadurch kömmt dieser erst in Sicherheit, denn nun, da der P. 11 bereits nach 19 vorgezogen ist, kann ihn der P. 12 auch nicht mehr auf dem Feld 20 attakiren, weil er seiner Unterstützung von Seite des Feldes 11 beraubt ist.

S. 10-26. W. 35-42. S. 9-25. W. 49-33.

Hätte die W. Partie der S. Zeit gelassen, ihren P. 25 vorzurücken, so wäre der L. 42 verloren gewesen.

S. 26-34. W. 58-52.

Dieses R. welches bisher noch gar kein Aufsehen machte, ist dennoch der Hinterhalt, durch welchen die W. Partie das Spiel gewinnen soll. Die Lage der S. PP. ist schon so unglücklich, daß das W. R. nirgends Widerstand findet.

S. 3-17. W. 52-37. S. 4-18. W. 37-20 +.

Philidor spricht hier schon wieder der S. Partie das Todesurtheil, ohnerachtet sie noch nicht einen einzigen Stein verloren, und nur durch die dermalen bemüssigte Ziehung ihres K. des Vortheils zu rokiren verlustigt worden ist. In der That ist auch die Disposition der W. Partie bei

weitem noch nicht so, daß sie einen Angriff unternehmen könnte, weil die Direktionslinien aller ihrer Hauptsteine (bis auf den L. 42, und das R. 20) noch versperrt sind. Unterdessen — Magister dixit. Hier ist die zur Fortsetzung des Spiels nöthige Stellung der Steine.

W. Partie: K. 61, D. 60, LL. 42 und 59, RR. 20 und 46, TT. 57 und 64, PP. 33, 50, 51, 36, 39, 55 und 40. S. Partie: K. 5, D. 18, LL. 17 und 15, RR. 2 und 7, TT. 1 und 8, PP. 25, 34, 19, 12, 14, 38, 31 und 24. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Fünfte Veränderung des ersten Gambits.

Stellung der Steine vor dem mit fünf Sternchen bezeichneten Zuge: Die Hauptsteine stehen beiderseits, wie zu Anfang der dritten und vierten Veränderung, nämlich alle auf ihren ersten Plätzen, nur der W. L. 62 steht auf 35, das W. K. 63 auf 46, und der S. L. 6 auf 15, W. PP. 49, 50, 43, 36, 37, 55 und 40. S. PP. 9, 10, 11, 20, 14, 38, 31 und 24.

S. 3 - 39.

Das ist der Zug, den die S. Partie statt des im ersten Gambit mit fünf Sternchen bemerkten Zuges 11 - 19 macht. Man sehe die dabei angebrachte Anmerkung.

W. 60 / 42. S. 39 - 32.

Wenn die S. Partie, anstatt diesen L. zu ziehen, mit ihrer D. dem P. 14 zu Hilfe gekommen

wäre,

wäre, so würde ihr P. 10 und im folgenden Zuge auch ihr T. 1 verloren gewesen seyn.

W. 40-31. S. 24-31. W. 64-32. S. 8-32. W. 35-14 +.

Durch dieses + geht der T. 32 und also auch das Spiel der S. Partie verloren.

Stellung der Steine zur weitern Uebung der Schachspielliebhaber.

W. Partie: K. 61, D. 42, LL. 59 und 14, RR. 58 und 46, T. 57, PP. 49, 50, 43, 36, 37 und 55. S. Partie: K. 5, D. 4, LL. 15, RR. 2 und 7, TT. 1 und 32, PP. 9, 10, 11, 20, 38 und 31. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Sechste Veränderung des ersten Gambits.

Da diese Veränderung bei eben dem Zuge, wie die vorhergehende fünfte, statt hat, so folgt, daß die nämliche Stellung der Steine zu Anfang derselben ist.

S. 3-21.

Diesen Zug macht die S. Partie, statt des mit sechs Sternchen bezeichneten Zugs 11-19, daß er einen eben so schlechten Erfolg, wie der Zug 3-39 in der fünften Veränderung, haben werde, wird sich bald zeigen.

W. 35-21. S. 14-21. W. 60-42. S. 4-3.

Durch diesen Zug beschützt die D. beide angegriffene PP. 10 und 21.

W.

W. 40-31. S. 24-31. W. 64-8. S. 15-8. W. 46-31. S. 5-13. W. 59-38. S. 2-19. W. 58-52. S. 9-25. W. 61-59 und 57-60. S. 10-26. W. 60-64.

Die D. hätte, ſtatt dieſes Zugs, den P. 26 nehmen können; allein ſie iſt ohnehin des nahen Sieges gewiß.

S. 7-22.

Um der Direktionslinie der D. nach dem bedrohten L. 8 eine Straſſe zu öffnen.

W. 64-8.

Die W. Partie opfert ihren T. gegen einen minder wichtigen L. auf, um die S. D. aus ihrer Direktionslinie nach dem Feld 21 zu bringen.

S. 3-8. W. 42-21 +.

Der S. K. ziehe nach 4, ſo giebt das W. R. auf dem Felde 14 +; er ziehe nach 6, ſo widerfährt ihm das nämliche Schickſal von der W. D. auf eben dem Felde 14.

Siebente Veränderung des erſten Gambits.

Die Stellung der Steine vor dem mit ſieben Sternchen bemerkten Zuge iſt wie zu Anfang der fünften und ſechſten Veränderung. Nur ſteht die W. D. auf dem Feld 53, und der S. P. 11 auf dem Feld 19.

S. 3-21.

Dieſer Zug geſchieht von der S. Partie, ſtatt des mit ſieben Sternchen bemerkten Zuges 3-39.

W.

W. 35-21. S. 14-21. W. 37-29. S. 20-29.

Wenn die S. Partie, anſtatt den P. zu nehmen, mit ihrem P. 20. nach 28 gezogen hätte, ſo müßte die W. D. nach 44 ziehen, und im folgenden Zuge auf dem Feld 23 + geben; der S. K. verlöre einmal dadurch das Recht zu rokiren; denn er müßte nach 6 ziehen, um den L. zu ſchützen; andererſeits käme die S. Partie dadurch überhaupt in eine üble Lage.

W. 36-29. S. 2-12. W. 55-47. S. 31-39. W. 47-38.

Bei dem Angriffe des Gambits iſt folgendes zu merken: Wenn euer Gegner (bevor er rokirt hat) den P. der in der Linie des R. ſteht, auf euer R. zieht, ſo müßt ihr es von ihm wegnehmen laſſen, damit ihr nicht zugebet, daß man euch von euerm Angriffe abwendig mache, es ſey dann, daß ihr das R. nach 29 oder 31 vorſpringen laſſen könnt, von woaus er die Direktionslinie nach 14 erhält.

S. 39-46. W. 53-46. S. 4-13. W. 58-52. S. 5-3 und 1-4. W. 50-34.

Um zu verhindern, daß die S. Partie ihr R. nicht nach 27 ziehe.

S. 24-32. W. 52-37. S. 12-18. W. 59-45. S. 7-24. W. 45-27. S. 13-11. W. 49-33. S. 15-6. W. 33-25. S. 6-27. W. 34-27. S. 18-12. W. 37-20 +. S. 3-2. W. 57-58. S. 12-27.

Es war der S. Partie nicht allein darum zu thun, dieſen P. zu nehmen, als vielmehr ihren P.

10 zu vertheidigen; denn ohne diesen Sprung des S. R. wäre die S. D. verloren gewesen, wenn der W. T. auf dem Felde 10 + gegeben hätte.

W. 20-10. S. 27-10. W. 25-17. S. 2-1.

Es war wieder die nämliche Gefahr, die D. zu verlieren; dieser Zug hindert es.

W. 58-10. S. 11-3. W. 64-56. S. 4-12. W. 56-50. S. 8-16. W. 46-19. S. 3-19. W. 10-2 ⊤.

Supplement zum ersten Gambit.

In der ersten Veränderung dieses Gambits giebt es noch dreyerley Spielarten, die dort übergangen worden, und die hier nachgetragen werden.

Erste Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 54-38. S. 29-38. W. 63-46. S. 15-31. W. 56-40. S. 31-39. W. 46-29. S. 7-22. W. 52-36. S. 12-20. W. 29-44. S. 22-37. W. 59-38. S. 4-13. W. 60-53. S. 6-15. W. 51-43. S. 16-32. W. 55-47. S. 20-28. W. 62-55. S. 14-30.

Die S. Partie unterstützt ihr R. durch zwey PP. Die W. Partie muß sich auch wohl hüten dieses S. R. zu nehmen; denn dadurch würden die

S.

S. PP. in der Mitte des Brettes vereinigt, und das Spiel würde eine nachtheilige Wendung nehmen.

W. 58-52. S. 3-21. W. 61-63 und 64-62.

Es ist besser, auf diese als auf die andere Seite zu rokiren, weil der K. dazu dienen kann, den P. 47 zu unterstützen, im Fall der L. 38 seine Stelle verlassen müßte.

S. 2-19. W. 63-56. S. 5-3 und 1-4.

Philidor bricht hier das Spiel mit folgender Bemerkung ab: In dieser Verfassung sind beide Spiele einander beinahe gleich. Die W. Partie muß sich angelegen seyn lassen, ihre ganze Stärke gegen den P. 30 zu richten, um ihn zu nehmen, die S. Partie hingegen das R. 44 zu nehmen suchen, um ihre PP. im Mittelpunkte vereinigen zu können.

Stellung der Steine, hier wo Philidor das Spiel abbricht. W. Partie: K. 56, D. 53, LL. 38 und 55, RR. 44 und 52, TT. 57 und 62, PP. 49, 50, 43, 36, 47 und 40. S. Partie: K. 3, D. 13, LL. 21 und 15, RR. 19 und 37, TT. 4 und 8, PP. 9, 10, 11, 28, 30, 39 und 32. (Die W. Partie ist am Zuge.)

Zweyte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 54-38. S. 29-38. W. 63-46. S. 15-31. W. 56-40. S. 31-39. W. 46-29. S. 7-22. W. 29-39. S. 22-37. W. 60-53. S. 4-13.

Die S. Partie hätte ihr R. auch durch Vorziehung ihres P. 12 ſchützen können.

W. 58-43.

Durch dieſen Zug wird die S. Partie gehindert, ihren P. 12 zwey Schritte zu ziehen.

S. 37-47. W. 53-13 +.

Das einzige Mittel, den T. 64 zu retten.

S. 6-13. W. 64-56. S. 12-28. W. 39-29. S. 11-19. W. 52-36. S. 47-30. W. 29-46. S. 13-20. W. 62-44.

Hier endigt Philidor dieſe Spielart mit der Bemerkung, daß beide Spiele zwar beinahe gleich ſtehen, doch daß der P. des Gambits 38 über kurz oder lang müſſe verloren werden, da er zu ſehr getrennt da ſtehet.

Stellung der Steine zur fernern Uebung. W. Partie: K. 61, LL. 59 und 44, RR. 43 und 46, TT. 57 und 56, PP. 49, 50, 51, 36, 55 und 40. S. Partie: K. 5, LL. 3 und 20, RR. 2 und 30, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 19, 28, 38, 14 und 16. (Die S. Partie iſt am Zuge.)

Dritte Spielart.

W. 53-37. S. 13-29. W. 54-38. S. 29-38. W. 63-46. S. 15-31. W. 56-40. S. 31-39. W. 46-29. S. 4-13. W. 52-36.

Wenn die W. Partie, ſtatt dieſes Zugs, mit ihrem R. den P. 39 genommen hätte, ſo würde die S. D. dennoch den P. 37 nicht genommen und + gegeben haben; vielmehr hätte der Gegner den

P.

P. 24 nach 30 gezogen, das W. R. hätte sich nach 54 zurückgezogen; hierauf würde eben der P. den P. 37 genommen haben, und dadurch der Vortheil auf der Seite der S. Partie gewesen seyn.

S. 12-20. W. 29-39. S. 13-37 +. W. 60-53. S. 37-53. W. 62-53.

Das Abtauschen der Damen war in dieser Lage das zuträglichste für beide Partien, und damit endigt Philidor diese Spielart.

Stellung der Steine zur Fortsetzung dieser Spielart. W. Partie: K. 61, LL. 59 und 53, RR. 58 und 39, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 51, 36, 55 und 40. S. Partie: K. 5, LL. 3 und 6, RR. 2 und 7, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 20, 38, 14 und 16. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Zweytes Gambit.

W. 53-37. S. 13-29. W. 54-38. S. 29-38. W. 62-35. S. 4-40 +. W. 61-62. (* und **) S. 15-31.

Die S. Partie kann, statt dieses Zugs, noch zwey andere Züge machen, welche zu den ersten zwey Veränderungen dieses Gambits Anlaß geben.

W. 63-46. S. 40-29.

Die S. Partie kann ihre D. auf 3 Felder ziehen; allein nur das gewählte Feld 29 ist gut; zöge sie nach 24, so würde das W. R. 46 nach 29 springen, und der T. 8 gieng im nachfolgenden Zuge verloren, was auch die D. unternähme, um

das Feld 14 zu vertheidigen. Zöge die D. nach 39, so nähme der L. 35 den P. 14, gäbe +, nähme der S. K. diesen L. wieder, so spränge das R. nach 29, gäbe +, und die S. D. wäre verloren.

W. 52-36. S. 12-20. W. 51-43.

Es ist in den Gambits eine Sache von Wichtigkeit, diesen P. zu ziehen, damit die D. eine Strasse nach dem Feld 42 erhalte. Man erinnere sich der fünften und sechsten Veränderung des ersten Gambits.

S. 3-39. W. 62-54. S. 7-22. W. 60-53. (***) S. 2-12.

Die Absicht des S. R. 22 war, von dem Felde 37 + dem W. K. zu geben; allein durch den Zug der W. D. nach 53, mußte die S. Partie von ihrem Vorhaben abstehen.

W. 56-40. S. 39-46. W. 53-46. (****) S. 32-46 +. W. 54-46.

Es ist zwar ein oder mehrmale schon gesagt worden, daß es gut sey, die PP. gegen die Mitte des Schachbrettes zu konzentriren; hier hätte dieses geschehen können, wenn statt des K. selbst, der P. 55 die S. D. genommen hätte; allein es ist keine Regel ohne Ausnahme. Erstlich wird die W. Partie, durch Vorrückung des K. sicher einen feindlichen P. gewinnen; zweytens hat der K. nicht viel zu befürchten, wenn er selbst zum Kampfe vorrückt, sobald keine feindliche D. mehr auf dem Brette ist; wenigstens leistet er hier eben die Dienste wie ein P. wie man solches aus der Folge dieses Spiels ersehen wird.

S.

S. 81-39 +. W. 46-38. S. 6-24 +. W. 38-30. S. 24-59. W. 64-59. S. 16-32. W. 58-52. S. 5-13. W. 59-62. S. 11-19. W. 57-61. S. 19-26. W. 35-42. S. 9-25. W. 37-29. S. 20-29. W. 36-29. S. 22-28. W. 52-37.

Die W. Partie würde nicht wohl gespielt haben, wenn sie ihren L. gegen das S. R. 28 abgetauscht hätte; der S. P. 19, der dadurch auf das Feld 28 gekommen wäre, hätte das Vordringen des W. R. gehemmt.

S. 12-18. W. 37-22. S. 1-4.

Wenn die S. Partie, statt dieses Zugs, mit ihrem R. das W. R. genommen hätte, so hätte es der P. 29 wieder genommen; es wäre + vom T. und P. geworden, und nachdem sich der S. K. zurückbegeben hätte, würde der T. 61 nach 13 vorgerückt seyn, welches für die S. Partie sehr üble Folgen gehabt haben würde.

W. 29-21. S. 4-20.

Wenn die S. Partie, statt dieses Zugs, mit ihrem P. den W. P. genommen hätte, so würde sie in wenigen Zügen = geworden seyn, weil der W. T. diesen P. und im folgenden Zuge auch den P. 19 genommen hätte.

W. 21-14 +. S. 13-14. W. 30-31 S. 14-15.

Um dem drohenden + des T. 62 auszuweichen.

W. 22-32 +. S. 15-16. W. 62-14 +. S. 16-7. W. 14-10. S. 20-4.

Wenn die S. Partie, ſtatt dieſes Zugs, ihren K. nach 6. gerückt hätte, ſo würde der T. 10 auf dem Felde 2 + angeboten haben, und ſo wäre der T. 8 genommen worden.

W. 1 - 18.

Das S. K. darf den T. nicht wieder nehmen, weil der S. K. ins + des W. L. käme. Hier endigt Philidor das Spiel mit den Worten: die W. Partie gewinnt gleich darauf das Spiel.

Stellung der Steine zur beliebigen Vollendung dieſes Spiels.

W. Partie: K. 31, L. 42, R. 32, TT. 18 und 61, PP. 49, 50, 43, 35 und 40. S. Partie: K. 7, R. 28, TT. 4 und 8, PP. 25, 26, 19 und 39. (Die S. Partie iſt am Zuge.)

Erſte Veränderung des zweyten Gambits.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bemerkten Zuge im obigen Gambit.

W. Partie: K. 62, L. 35, die übrigen Hauptſteine auf ihren erſten Standplätzen, PP. 49, 50, 51, 52, 37, 55 und 56. S. Partie: D. 40, die übrigen Hauptſteine auf ihren Plätzen, der P. 13 auf dem Felde 38, die übrigen PP. in ihrer Ordnung.

S. 6 - 27.

Dieſen Zug macht die S. Partie ſtatt des im zweyten Gambit mit einem Sternchen bezeichneten Zugs 15 - 31.

W.

W. 52-36. S. 27-18. W. 63-46. S. 40-39. W. 35-14 +. S. 5-6.

Ein Anfänger im Schachspielen würde mit dem K. den + gebenden und unbeschützten L. nehmen. Der mehr geübte würde sich wohl einbilden, daß sein Gegner einen L. nicht verschenken würde, wenn er nicht einen grössern Gewinn vor sich sähe, er würde nachsehen und entdecken, daß, wenn sein K. auf das Feld 14 käme, das R. 46 nach 29 springen, dem K. + geben, und den Zug danach die auf 39 postirte D. nehmen würde.

W. 56-48. S. 32-47. W. 58-43. S. 6-14.

Die W. Partie hat freywillig diesen L. aufgeopfert. Der Verlust wird bald vielfach ersetzt werden.

W. 43-53. S. 47-23.

Die angegriffene D. hat nur dieses einzige Feld, auf das sie sich, aber auch nur für diesen Augenblick, retten kann.

W. 46-29 +.

Also ist die D. während sich der K. retten muß, eine Beute dieses R. und der Sieg der W. Partie ist entschieden.

Stellung der Steine zur fernern Uebung:

W. Partie: K. 62, D. 60, L. 59, RR. 53 und 29, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 51, 36, 37, 55 und 48. S. Partie: K. 14, D. 23, LL. 18 und 3, RR. 2 und 7, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 12, 38, 15 und 16. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Zweyte Veränderung des zweyten Gambits.

Da diese Veränderung beim nämlichen Zuge der S. Partie, wie die erste, statt hat, so folgt, daß auch die nämliche Stellung der Steine, wie zu Anfang der ersten Veränderung, seyn müsse.

S. 12-20.

Diesen Zug macht also die S. Partie, statt des Zugs 15-31 im zweyten Gambit, und statt des Zugs 6-27 in obiger ersten Veränderung.

W. 63-46. S. 3-39.

Die S. Partie bietet der W. den Tausch ihrer DD. an, nimmt das W. R. die S. D., so nimmt der S. L. die W. D.

W. 52-36. S. 15-31. W. 58-43. S. 40-32. W. 56-40. S. 16-24.

Wenn die S. Partie, anstatt dieses Zugs, den P. 14 gezogen hätte, so müßte die W. Partie mit ihrem L. das S. R. 7 nehmen, und wenn sie alsdann das R. 43 nach 28 gezogen hätte, so wäre ihr Spiel sehr gut gestanden.

W. 62-54. S. 39-46.

Wenn die S. Partie, statt dieses Zugs, ihre D. zurückgezogen, oder sonst einen andern Stein gespielt hätte, so müßte die W. Partie immer mit ihrem P. 40 den S. P. 31 nehmen; denn es ist zu bemerken, daß, wenn man bei dem Angriffe des Gambits, die PP. von Seite des gegentheiligen K. von einander trennen kann, man jederzeit den Vortheil über ihn hat.

W.

W. 55-46. S. 32-23. W. 40-31. S. 23-31. W. 43-53. S. 2-12. W. 53-38. S. 31-4. W. 51-43. S. 12-18. W. 35-44. S. 4-12. W. 59-45. S. 5-3 und 1-4. W. 49-33. S. 3-2. W. 33-25. S. 18-3. W. 50-34. S. 11-19. W. 34-26. S. 19-26. W. 25-17.

Um zu verhindern, daß der Gegner den P. 26 nicht durch Vorrückung seines P. 9 nach 17 vertheidige.

S. 10-18. W. 60-42. S. 7-22. W. 44-26. S. 12-11. W. 36-28. S. 6-15. W. 26-19. S. 22-12. W. 38-44. S. 12-29. W. 44-29. S. 15-29. W. 46-38. S. 29-15. W. 45-36. S. 15-36 +. W. 43-36. S. 11-13. W. 54-46. S. 4-7. W. 57-59. S. 7-23. W. 19-10. S. 8-7. W. 59-3 +. S. 7-3. W. 10-3. S. 2-3. W. 64-59 +. S. 3-2. W. 42-31. S. 13-22. W. 38-30.

Um das + zu verhindern, welches die S. D. auf dem Felde 39 gegeben hätte, welches von üblen Folgen gewesen wäre.

S. 23-7. W. 35-19. S. 12-19.

Wenn die S. D. statt die W. D. zu nehmen, nach 4 oder 5 sich zurückzöge, würde die S. Partie auf dem ersten Zuge ⊤, das die W. D. auf dem Feld 10 gäbe.

W. 28-19. S. 2-11.

Eine vortreffliche Position, durch welche der K. zugleich das Vordringen des P. 19 hindert, zugleich vor allem + geben des T. gesichert ist.

So weit Philidor, mit der Bemerkung: das gezogene R. werde dem Anſehen nach dem Spiel ein Ende machen. In der That iſt die Lage des S. K. äußerſt bedenklich; denn ein Sprung des R. nach 11 oder 22 würde ihn ∓ machen, wenn der T. 4 ihm keinen Platz hinter ſich machte; dieſer iſt alſo der einzige Zug, der die S. Partie noch auf einige Zeit rettet.

Stellung der Steine zur beliebigen Beendigung dieſes Spiels:

W. Partie: K. 54, L. 42, R. 28, TT. 14 und 15, PP. 49, 50, 37, 46 und 40. S. Partie: K. 5, RR. 19 und 6, TT. 4 und 8, PP. 9, 10, 11, 20, 38 und 24. (Die S. Partie iſt am Zuge.)

Vierte Veränderung des zweyten Gambits.

Stellung der Steine vor dem mit vier Sternchen bemerkten Zuge:

W. Partie: K. 54, D. 46, LL. 59 und 35, R. 58, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 43, 36, 37, 55 und 40. S. Partie: K. 5, D. 32, L. 6, RR. 12 und 22, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 20, 14, 38, 31 und 16.

S. 22-39 +.

Dieſes R. zieht alſo die S. Partie, ſtatt daß ſie, wie im zweyten Gambit bei dem mit vier Sternchen bemerkten Zuge geſchah, ihre D. gegen die W. D. verwechſelt hat.

W.

W. 54-63. S. 31-40. W. 59-38. S. 39-22. W. 58-41. S. 32-46. W. 55-46. S. 22-32. W. 64-40. S. 32-38. W. 40-38. S. 14-22. W. 63-54. S. 5-3 und 1-4. W. 35-21. S. 6-13. W. 57-64. S. 3-2. W. 21-12. S. 4-12. W. 64-24. S. 10-18. W. 38-30. S. 13-4. W. 30-32. S. 2-10. W. 46-38. S. 11-19. W. 38-30. ꝛc. und gewinnt das Spiel.

Stellung der Steine:

W. Partie: K. 54, R. 41, TT. 32 und 24, PP. 49, 50, 43, 36, 37 und 30. S. Partie: K. 10, L. 4, TT. 12 und 8, PP. 9, 18, 19, 20, 22 und 16. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Drittes Gambit.

W. 53-37. S. 13-29. W. 54-38. (*) S. 12-28. W. 37-28. (**) S. 4-28. W. 38-29. S. 28-29 +. W. 62-53.

Das Spiel scheint von beiden Seiten gleich zu seyn; dennoch hat die W. Partie bereits einen kleinen Vortheil; dieser ist, daß sie noch auf ihrem linken Flügel eine vierfache Pionskette hat, wodurch sie, wenn sie geschickt zu manövriren weiß, verhindern kann, daß der Gegner seine Steine nicht in die Mitte des Schachbrettes lagere.

S. 6-16. W. 63-46. S. 29-13. W. 52-36. S. 3-21. W. 61-63 und 64-62. S. 2-12. W. 51-35. S. 11-19. W. 58-

43. S. 7-22. W. 52-44. (***) S. 15-7 und 8-6.

Es war hohe Zeit zu rokiren; denn die Attak auf den K. war schon vorbereitet, wenigstens wären die S. Hauptsteine sehr ins Gedränge gekommen, wenn der W. P. 36 vorgerückt wäre.

W. 59-31.

Wenn die S. Partie nicht links rokirt hätte, so wäre dieser L. sehr übel gespielt; denn, wenn er von dem S. P. 16 attakirt würde, so verlöre die W. Partie einen Zug, oder sie müßte den L. gegen das R. 22 abtauschen; dieses würde ihr keinen Vortheil bringen, weil der Gegner wieder sein anderes R. auf eben das Feld stellen würde. Allein jezt, da der S. K. nach dieser Seite rokirt hat, zieht die W. Partie mit Fleiß den L. um den Gegner anzureizen, einen der PP. welche den K. bedecken, vorzurücken; dadurch (wie schon einmal ist erinnert worden) würde der W. Partie ihr Angriff erleichtert.

S. 16-24. W. 31-40. S. 13-4. W. 43-37. S. 20-13. W. 60-53. S. 4-11.

Wenn die S. Partie, statt die D. zu ziehen, mit ihrem R. 22 das W. R. 37 genommen hätte, so hätte die W. D. das R. wieder nehmen müssen; dadurch wäre die S. Partie in grosse Verlegenheit gekommen, und nur der Sprung des R. 12 nach 22, oder die Vorrückung des P. 15 hätte sie vom ∓ retten können.

W. 37-22 +. S. 12-22. W. 40-22. S. 13-22. W. 58-37.

Die-

Dieſer Zug zeigt die Urſache des vorhergehenden Zuges. Ein R. auf dem Felde 22 dominirte zugleich das Feld 37, von woaus der Angriff geſchehen ſollte, und das Feld 16, wohin der Angriff zu richten wäre.

S. 15-23. W. 46-29. S. 22-29.

Wenn die S. Partie, ſtatt das R. zu nehmen, ihren L. aus der Direktionslinie des W. T. zurückgezogen hätte, ſo müßte in wenigen Zügen ihr K. unterliegen.

W. 36-29. S. 1-4.

Wenn die S. Partie, ſtatt dieſes Zuges mit ihrem L. 21. die W. D. auf dem Feld 30 angegriffen hätte, ſo müßte die W. Partie ihren T. 62 gegen dieſen L. abtauſchen; dieſes würde z. m. S. K. eine Oeffnung machen, die ihm ſehr fatal wäre.

W. 62-22. S. 11-12.

Wenn dieſer Zug nicht erfolgt wäre, ſo würde die W. Partie ihren T. gegen den L. abgetauſcht haben, und dann der Angriff von Seite der W. D. auf dem Felde 23 erfolgt ſeyn. So aber, wenn der W. T. den L. nehmen wollte, würde ihn nicht der P. 14, ſondern die S. D. wieder nehmen, und die S. Partie würde dadurch eine neue vortheilhafte Poſition erhalten.

W. 22-23 +.

Die W. Partie ſieht kein anders Mittel, um Meiſterinn von dem wichtigen Felde 23 zu werden, als, indem ſie ihren T. für zwey PP. aufopfert.

S. 14-23. W. 37-23 +. S. 7-8.

Die

Die S. Partie hätte auch ihre D. zwischen ihrem K. und die W. D. setzen können; allein so wäre ihr L. verloren gegangen.

W. 23 - 24 +.

Der K. rückt wieder nach 7, die D. wiederholt ihr + auf dem Felde 23, und da die S. Partie ihren L. nicht aufopfern will, indem sie ihren K. mit ihrer D. bedeckt, so endigt Philidor das Spiel mit einem immerwährenden Schach. Er setzt folgendes hinzu: In dem Zustande, in welchem sich das Spiel jetzt befindet, ist es nicht der Mühe werth, dasselbe auf eine andere Art zu endigen, weil dessen Länge, ohne einige Lehren daraus ziehen zu können, allzu verdrießlich fallen würde.

Erste Veränderung des dritten Gambits.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bemerkten Zuge:

Alle Steine auf ihren ersten Standpunkten, nur die W. PP. 53 und 54 stehen auf den Feldern 37 und 38, und der S. P. 13 steht auf 29.

S. 12 - 20.

Die S. Partie rückt also diesen P. nur einen Schritt vorwärts, da sie denselben in dem mit einem Sternchen bemerkten Zuge zwey Schritte thun ließ.

W. 63 - 46. S. 3 - 39. W. 62 - 35. S. 2 - 19.

Bei Beschützung eines Spiels ist man öfters genöthigt, wider die Regeln zu handeln; denn es

ist

ist auch eine, wie ich schon angezeigt habe, daß man kein R. auf die dritte Linie hervorspringen lassen soll, bevor der dahinter postirte P. zwey Schritte vorgerückt ist. Die S. Partie muß aber aus zweyfacher Ursache diesen Zug machen; die eine ist, den P. 29 doppelt zu schützen, der doppelt angegriffen ist, die zweyte, den L. 35, der eine für sie gefährliche Position genommen hat, in einem zweyten Sprunge anzugreifen; wenn sie, statt dieses Zuges, irgend einen andern gemacht hätte, so würde der W. P. 38 den P. 29 nehmen, der S. P. 20 würde ihn wieder nehmen, der W. L. würde alsdann den P. 14 nehmen und + geben, der S. K. würde den unbeschützten L. nehmen, das W. R. würde danach den P. 29 nehmen und + geben, wonach der L. 39 von diesem R., oder von der W. D. genommen würde, und so gewänne also die W. Partie zwey PP. Wenn die S. Partie, statt des obigen Zugs mit dem R., mit ihrem P. 29 den P. 38 genommen, und die W. Partie ihren P. 52 zwey Schritte vorgerückt hätte, befände sich diese lezte in einem vollkommenen Gambit.

W. 51-43. S. 39-46.

Wenn die S. Partie dieses R. nicht genommen, und dafür einen andern Zug gemacht hätte, ohne jedoch einen der W. Steine anzugreifen, so müßte die W. Partie ihre D. nach 42 ziehen. Ein ähnlicher Fall war in der sechsten Veränderung des ersten Gambits.

W. 60-46. S. 7-22. W. 52-44. S. 19-25. W. 35-26 +. S. 11-19. W. 26-33. S. 10-26. W. 33-51.

Wer kein gutgeübter Schachſpieler iſt, wird natürlicherweiſe ſchließen, daß die drey lezten Züge der W. Partie verlorne Züge ſeyen, und in der That ſcheinen ſie nicht nur als ſolche, ſondern ſogar den vorgeſchriebenen Regeln entgegen zu ſeyn. Indeſſen, wenn man beobachtet, daß die S. Partie, um den W. L. fortzujagen, ihr Spiel in eine ſolche Verfaſſung gebracht hat, daß ſie nicht mehr auf die Seite ihrer D. rokiren kann, ohne das Spiel verlieren zu müſſen, und wenn ſie links rokiren wollte, daß der L. auf dem Felde 51 gerade eine ſehr gute Poſition hat, ſo wird man eingeſtehen, daß dieſe drey Züge ſehr wohl ausgerechnet waren, um deſto mehr, als es der W. Partie durch dieſen Weg nicht mehr fehlen kann, mit ihren PP. die Mitte des Schachbrettes zu behaupten; und iſt dieſe behauptet, ſo iſt das Treffen ſchon halb gewonnen.

S. 6-13. W. 44-36. S. 29-36. W. 43-36. S. 5-7 und 8-6. W. 59-45. S. 25-35. W. 58-52.

Die W. Partie, welche, ſtatt dieſes Zugs, durch Vorrückung des P. 50 leicht denſelben hätte retten können, thut es gleichwohl nicht, und überläßt ihn dem feindlichen R. zur Beute, ohne daß es ſcheint, daß einige Noth dazu Anlaß gegeben hätte. Allein man muß wiſſen, daß die beiden Seitenpions vor den TT. und den RR. nicht von ſonderlicher Wichtigkeit ſind, ſobald ſie von jenen,

wel-

welche den Mittelpunkt inne haben, abgesondert sind; deswegen findet sie es besser, den P. nehmen zu lassen, als einen Zug von ihrem Angriffe zu verlieren.

S. 35-50. W. 55-39.

Dieser P. wird deswegen gespielt, damit im folgenden Zuge das R. 22 fortgetrieben werden könne; es hätte zwar schon mit einem Zuge fortgetrieben werden können, wenn der P. 37 wäre vorgerückt worden; aber in diesem Falle würde es nach 28 springen, und dieses wäre für die S. Partie ein vortheilhafter Ort, an welchem es dem Angriffe der W. Partie sehr hinderlich seyn könnte.

S. 50-35. W. 52-35. S. 26-35. W. 39-31. S. 22-12. W. 56-40. S. 4-25 +. W. 61-60. S. 25-41. W. 57-59. S. 41-49. W. 46-32.

Die W. Partie postirt ihre D. hieher, damit der Gegner mit dem P. 15 dieselbe angreifen soll; dieses würde sie in den Stand setzen, eine Strasse zum feindlichen K. zu öffnen, wie es sich in der Folge zeigen wird.

S. 1-2. W. 37-29. S. 15-23.

Es war hohe Zeit, diesen P. zu ziehen, sonst wäre von der D. auf dem Felde 16 ⇄ erfolgt.

W. 32-53. S. 2-50. W. 40-32. S. 19-27.

Oder was der S. Partie sonst beliebt; das Spiel ist dennoch verloren.

W. 32-23. S. 14-23.

Wenn die S. Partie mit dem P. 16 genommen hätte, so müßte die W. D. nach 56 ziehen,

Spiel würde darum eben so geschwind verlohren gewesen seyn.

W. 64-16. S. 7-16.

Wenn die S. Partie, anstatt den T. zu nehmen, ihren T. 6 nach 14 vorgezogen hätte, so zöge sich der W. T. nur einen Schritt nach 24 zurück; und indem ihn alsdann die W. D. unterstützte, so würde sich das ∓ allzeit auf die nämliche Art zeigen; der Unterschied würde höchstens einen oder zwey Züge ausmachen.

W. 53-32 +. S. 16-15 oder 7. W. 32-23 +. S. 15 oder 7-8. W. 23-16 ∓.

Zweyte Veränderung des dritten Gambits.

Stellung der Steine vor dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge.

Alle Hauptsteine auf ihren ersten Plätzen, W. PP. 49, 50, 51, 52, 28, 38, 55 und 56. S. PP. 9, 10, 11, 29, 14, 15 und 16. S. 29-38.

Anstatt also, daß, wie in dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge geschah, die D. den P. 28 nimmt, nimmt hier der P. den P. 38.

W. 63-46. S. 4-28. W. 52-36. S. 28-37 +. W. 61-54. S. 6-13.

Wenn die S. Partie ihren K. nicht mit diesem L. bedeckt, und ihre D. dort wo sie steht, gelassen hätte, so stünde sie in Gefahr die D. zu verlieren; z. B. der L. 62 gäbe auf dem Feld 26 +; wenn der S. K. sich mit dem P. 11, oder

dem

dem R. 2, oder dem L. 3 bedeckte, so zöge der T. 64 nach 61, und die S. D. wäre verloren.

W. 62-44. S. 37-19. W. 59-38. S. 3-21. W. 60-53. S. 19-12. W. 51-35. S. 11-19. W. 58-43. S. 7-22. W. 56-48. S. 5-7 und 8-6. W. 55-39. S. 13-20. W. 46-29. S. 20-29. W. 36-29.

Die W. Partie nimmt den L. mit ihrem P. weil sie dadurch das R. zwingt, sich zurück zu ziehen, hätte sie den S. L. mit ihrem L. genommen, so wäre es stehen geblieben.

S. 22-5. W. 57-60. S. 12-13.

Anfänger im Schachspiele sahen hier vermuthlich keine Gefahr für die S. D., und dennoch wäre sie gewiß verloren gewesen, wenn sie stehen geblieben wäre; der L. 44 hätte auf dem Felde 16 + gegeben, und der T. 60 hätte im folgenden Zuge die D. erbeutet.

W. 39-31. S. 2-12. W. 53-32. S. 15-23. W. 32-24. S. 13-27 +. W. 54-47. S. 12-29. W. 43-37. S. 27-36.

Wenn die S. Partie ihre D. anderswohin gespielt hätte, so würde sie ihr R. verloren haben.

W. 37-22 +. S. 5-22. W. 31-22. S. spielt was sie will. W. 24-15 =.

Dritte Veränderung des dritten Gambits.

Stellung der Steine vor dem mit drey Sternchen bemerkten Zuge.

W. Partie: K. 63, D. 60, LL. 59 und 44, RR. 43 und 46, TT. 57 und 62, PP. 49, 50, 35, 36, 55 und 56. S. Partie: K. 5, D. 13, LL. 20 und 21, RR. 12 und 22, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 19, 14, 15 und 16.

S. 5-3 und 1-4.

Statt daß der K. zur linken Seite rokirt, wie es bei dem mit drey Stenuchen bezeichneten Zuge geschah, rokirt er nach gegenwärtiger Veränderung zu seiner rechten Seite.

W. 62-61. S. 13-6.

Die D. zieht sich zurück, weil sonst der Verlust eines Hauptsteines nicht zu vermeiden wäre, wenn der W. P. 36 im folgenden Zuge vorrückte.

W. 60-33. S. 3-2. W. 59-45. S. 19-27.

Wenn die S. Partie, statt dieses Zugs, mit ihrem R. 12 die W. D. angegriffen hätte, so müßte sich diese nach 42 zurückziehen, und danach müßte der W. P. 49 vorrücken, und in dem folgenden Zuge das angreifende R. wieder angreifen.

W. 36-28. S. 21-39. W. 50-34. S. 39-46. W. 55-46. S. 4-3. W. 43-26. S. 9-17. W. 26-20. S. 6-20. W. 57-58. S. 12-29. W. 44-53. S. 22-12. W. 33-25. S. 20-23 +. W. 63-64. S. 23-20. W. 34-27. S. 12-27. W. 58-18. S. 20-6. W. 61-58. S. 29-12. W. 18-17. S. 27-17. W. 25-17. S. 3-12. W. 28-20.

Hier

Hier endigt Philidor das Spiel, indem der Sieg ungezweifelt auf der Seite der W. Partie ist; denn weicht der angegriffene S. T. von seiner Stelle, so giebt die W. D. ⊤; weicht er nicht, so ist er verloren, und das Spiel auch in wenigen Zügen danach.

Stellung der Steine zur beliebigen Vollendung des Spiels:

W. Partie: K. 64, D. 17, LL. 45 und 53, T. 58, PP. 49, 35, 20, 46 und 56. S. Partie: K. 2, D. 6, R. 12, TT. 11 und 8, PP. 10, 14, 15 und 16.

Gambit des Cunningham.

W. 53-37. S. 13-29. W. 54-38. S. 29-38. W. 63-46. S. 6-13. W. 62-35. S. 13-40 +. W. 55-47. S. 38-47. W. 61-63 und 64-62. S. 47-56 +. W. 63-64. (*) S. 40-22. W. 37-29. S. 12-28.

Die S. Partie muß ihren L. aufopfern, da die Lage des Spiels so beschaffen ist, daß sie sonst das Spiel gewiß verlieren müßte.

W. 29-22. S. 7-22.

Wenn, statt dieses Zugs, der S. P. 28 den L. 35 genommen hätte, so würde der W. P. 22 den P. 15 und im nächsten Zuge auch den T. 1 genommen haben.

W. 35-42. S. 3-21. (**) W. 52-44.

Wenn die W. Partie diesen P. zwey Schritte gezogen hätte, so würde sie dem feindlichen K. 22 den Eintritt in ihr Spiel verschafft, und sich dadurch den sichern Verlust des Spiels zugezogen haben, wie es die zweyte Veränderung zeigen wird.

S. 16-24.

Dieser Zug ist von grosser Wichtigkeit, indem er die W. Partie hindert, mit ihrem L. 59 das R. 22 anzugreifen.

W. 59-38. S. 11-27. W. 38-56. S. 2-19. W. 58-52. S. 22-39.

Der S. Partie ist viel daran gelegen, den L. 56 von seinem Standpunkte zu vertreiben, weil dieser von dort aus das Rokiren des S. K. gegen seine rechte Seite verhindert.

W. 60-53.

Die W. Partie zieht ihre D. um den L. zu ersetzen, wenn er vom feindlichen R. genommen werden sollte. Hätte sie, statt dieses Zugs, ihren L. 56 nach 38 gezogen, so hätte der Gegner seinen P. 15 zwey Schritte vorgerückt, und das Spiel wäre für ihn gewonnen gewesen.

S. 39-56. W. 53-56. S. 4-20. W. 56-2. S. 1-24. W. 57-61. S. 5-12. W. 46-29 +. S. 19-29. W. 61-29. S. 12-20. W. 62-61. S. 10-26. W. 51-43. S. 2-5. W. 49-33. S. 9-17. W. 52-46. S. 15-31. W. 64-55. S. 14-22.

Wenn die S. Partie diesen P. zwey Schritte gespielt hätte, so würde die W. Partie den P. 28 gewonnen haben; sie hätte ihn nämlich mit ihrem L. genommen, der S. L. hätte ihn nicht wieder neh-

nehmen dürfen, weil sonst der T. 5 verloren gewesen wäre.

W. 29-53. S. 24-32. W. 33-26. S. 17-26. W. 61-57. S. 5-1. W. 57-61.

Der W. T. zog zuvor nach 57, um den S. K. vom Feld 17 anzugreifen, da ihm aber der S. T. das Abtauschen anbietet, findet es die W. Partie nicht zuträglich, sondern zieht wieder nach seinem vorigen Standpunkte.

S. 21-12. W. 44-36. S. 27-35. W. 42-51. S. 32-40. W. 61-64. S. 8-32. W. 50-42. S. 1-8. W. 42-34. S. 31-39. W. 46-52. S. 37-31. W. 64-62. S. 39-47. W. 62-22 +. S. 20-11. W. 28-23. S. 40-48 +. W. 55-62. S. 47-56. W. 23-31. S. 48-56 +. W. 63-56. S. 56-64 +.

Dieser P. zieht also zur Dame, wird dadurch zur D. und bietet + an.

W. 11-14. S. 8-6 +. W. 14-45. S. 64-48 +. W. 52-46.

War noch der einzige Zug um das = zu verhindern.

S. 48-46 +. W. 45-52. S. 46-38 +. W. 52-60. S. 38-31. W. 60-61. S. 31-59 +. W. 51-60. S. 59-43 +. W. 53-52. S. 43-47 +. W. 61-53. S. 12-39 =.

Erste Veränderung des Gambits des Cunningham.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bemerkten Zuge.

W. Partie: K. 64, D. 60, LL. 59 und 35, RR. 58 und 46, TT. 57 und 62, PP. 49, 50, 51, 52 und 37. S. Partie: K. 5, D. 4, LL. 3 und 40, RR. 2 und 7, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16 und 56.

S. 40-13.

Die S. Partie zieht also ihren L. nach 13, statt daß sie ihn bei dem mit einem Sternchen bemerkten Zuge nach 22 gezogen hat. Die Folge wird zeigen, daß dieser Zug sehr schlecht war, und in nicht vielen Zügen der W. Partie den Sieg verschaffen werde.

W. 35-14 +. S. 5-14. W. 46-29 +.

Es ist ein doppeltes + sowohl vom T. als diesem R.

S. 14-21.

Der K. hatte nur mehr dieses Feld oder sein eignes Feld 5 zu wählen; wäre er nach diesem letzten gezogen, so wäre die S. D. verloren gewesen, denn das W. R. wäre nach 14 gesprungen, und die D. hätte sich nicht von der Stelle wegbegeben können.

W. 60-39 +. S. 21-29. W. 39-30 +. S. 29-20 oder 36. W. 30-28 +.

Anhang zu obiger Veränderung.

Wenn der S. K. den + anbietenden L. nicht genommen hätte, so würde er wenigstens der W. Partie den Sieg erschwert haben. Dieses soll gegenwärtiger Anhang zeigen.

Man stelle die Steine, wie sie zu Anfang der ersten Veränderung gestanden haben; nur den S. L. 40 stelle man auf 13, und den L. 35 lasse man auf dem Felde 14 + geben.

S. 5-6. W. 46-29. S. 7-22. W. 14-42. S. 4-5. W. 29-14. S. 8-7. W. 37-29. S. 12-28. W. 29-22. S. 15-22. W. 42-28. S. 3-39. W. 60-61. S. 39-32. W. 52-36. S. 32-14. W. 59-24 +. S. 7-15. W. 58-43. S. 14-28. W. 43-28. S. 5-14. W. 28-13. S. 14-13. W. 6r-13 +. S. 6-13. W. 24-15.

Hier wird das Spiel abgebrochen; zu dessen beliebiger Vollendung wird die Stellung der Steine angegeben.

W. Partie: K. 64, L. 15, TT. 57 und 62, PP. 49, 50, 51 und 36. S. Partie: K. 13, R. 2, T. 1, PP. 9, 10, 11, 22, 16 und 56.

Zweyte Veränderung des Gambits des Cunninghams.

Stellung der Steine vor dem mit zwey Sternchen bemerkten Zuge:

W.

Erste Veränderung des Gambits des Cunningham.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bemerkten Zuge.

W. Partie: K. 64, D. 60, LL. 59 und 35, RR. 58 und 46, TT. 57 und 62, PP. 49, 50, 51, 52 und 37. S. Partie: K. 5, D. 4, LL. 3 und 40, RR. 2 und 7, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16 und 16.

S. 40-13.

Die S. Partie zieht also ihren L. nach 13, statt daß sie ihn bei dem mit einem Sternchen bemerkten Zuge nach 22 gezogen hat. Die Folge wird zeigen, daß dieser Zug sehr schlecht war, und in nicht vielen Zügen der W. Partie den Sieg verschaffen werde.

W. 35-14 +. S. 5-14. W. 46-29 +.

Es ist ein doppeltes + sowohl vom T. als diesem R.

S. 14-21.

Der K. hatte nur mehr dieses Feld oder sein eignes Feld 5 zu wählen; wäre er nach diesem letzten gezogen, so wäre die S. D. verloren gewesen, denn das W. R. wäre nach 14 gesprungen, und die D. hätte sich nicht von der Stelle wegbegeben können.

W. 60-39 +. S. 21-29. W. 39-30 +. S. 29-20 oder 36. W. 30-28 +.

Anhang zu obiger Veränderung.

Wenn der S. K. den + anbietenden L. nicht genommen hätte, so würde er wenigstens der W. Partie den Sieg erschwert haben. Dieses soll gegenwärtiger Anhang zeigen.

Man stelle die Steine, wie sie zu Anfang der ersten Veränderung gestanden haben; nur den S. L. 40 stelle man auf 13, und den L. 35 lasse man auf dem Felde 14 + geben.

S. 5-6. W. 46-29. S. 7-22. W. 14-42. S. 4-5. W. 29-14. S. 8-7. W. 37-29. S. 12-28. W. 29-22. S. 15-22. W. 42-28. S. 3-39. W. 60-61. S. 39-32. W. 52-36. S. 32-14. W. 59-24 +. S. 7-15. W. 58-43. S. 14-28. W. 43-28. S. 5-14. W. 28-13. S. 14-13. W. 61-13 +. S. 6-13. W. 24-15.

Hier wird das Spiel abgebrochen; zu dessen beliebiger Vollendung wird die Stellung der Steine angegeben.

W. Partie: K. 64, L. 15, TT. 57 und 62, PP. 49, 50, 51 und 36. S. Partie: K. 13, R. 2, T. 1, PP. 9, 10, 11, 22, 36 und 56.

Zweyte Veränderung des Gambits des Cunningham.

Stellung der Steine vor dem mit zwey Sternchen bemerkten Zuge:

W.

W. Partie: K. 64, D. 60, LL. 42 und 59, RR. 58 und 46, TT. 57 und 62, PP. 49, 50, 51 und 52. S. Partie: K. 5, D. 4, L. 21, RR. 2 und 22, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 28, 14, 15, 16 und 56.

W. 52-36.

Die W. Partie läßt also diesen P. zwey Schritte machen, statt daß sie ihn bei dem mit zwey Sternchen bemerkten Zuge nur einen machen ließ. Man erinnere sich der dabei angebrachten Anmerkung.

S. 22-37. W. 59-38. S. 14-30. W. 58-52. S. 4-13. W. 51-35. S. 11-19. W. 35-28. S. 19-28. W. 57-59. S. 2-19. W. 52-37. S. 30-37. W. 46-56. S. 1-7 und 8-6. W. 60-52. S. 16-24. W. 59-27. S. 1-4. W. 42-33. S. 15-31. W. 38-45. S. 6-62. W. 56-62. S. 19-20. W. 58-56. S. 7-15. W. 56-20. S. 4-20. W. 49-41. S. 15-29. W. 50-34. S. 24-32. W. 34-26. S. 19-13. W. 27-11. S. 20-12. W. 11-12. S. 21-12. W. 64-55. S. 32-40. W. 45-54. S. 23-32. W. 33-60 +. S. 12-39. W. 60-39 +. S. 32-39. W. 62-45 +. S. 39-38. W. 55-48. S. 38-46. W. 45-39. S. 13-30. W. 54-63. S. 37-45. W. 41-33. S. 45-53. W. 63-54. S. 30-36.

Hier endigt sich das Spiel, in Erwägung, daß die S. Partie die siegende seyn muß.

Stellung der Steine zur Vollendung dieses Spiels.

W.

W. Partie: K. 48, L. 14, R. 39, PP. 33 und 26. S. Partie: K. 46, R. 36, PP. 9, 10, 28, 53, 31 und 40. (Die W. Partie ist am Zuge.)

Gambit des Salvio.

W. 53-37. S. 13-29. W. 54-38. S. 29-38. W. 63-46. S. 15-31. W. 62-35. S. 31-39. W. 46-29. S. 4-40+. W. 61-62. S. 7-22. (* und **) W. 60-61. S. 40-61+. W. 62-61. (***) S. 22-37. W. 35-14+. S. 5-13.

Im Fall der K. nach 4 gezogen wäre, so hätte sich der W. L. zurückziehen müssen, um im folgenden Zug mit dem R. auf eben dem Felde 14 + zu gehen, wodurch der T. 8 verloren gegangen wäre.

W. 14-42. S. 37-22.

Wenn die S. Partie, statt diesen Zug zu thun, mit ihrem P. 12 das W. R. angegriffen hätte, so müßte dieses R. auf dem Feld 14 den T. angreifen, der T. müßte nach 7 ziehen, das W. R. nähme dann den nach 20 vorgerückten P. und könnte nicht wieder genommen werden, sonst gienge der S. T. verloren.

W. 52-36. S. 12-20. W. 29-44.

Jezt, da das Feld 7 durch das S. R. 22 vertheidigt ist, gieng es nicht mehr an, diesen T. mit dem W. R. anzugreifen.

S. 38-46.

Die-

Dieſer P. zog weiter, weil er auf dem Feld 38 nicht mehr vertheidigt werden konnte.

W. 55-46. S. 39-46. W. 61-54. S. 3-39. W. 59-31. S. 2-12. W. 58-52. S. 1-5.

In dieſer Stellung hat die W. Partie ganz gewiß den Vortheil auf ihrer Seite, da ihre Steine beſſer als die S. geordnet ſind.

Stellung der Steine zur beliebigen Endigung dieſes Spiels:

W. Partie: K. 54, LL. 42 und 31, RR. 52 und 44, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 51, 36 und 56. S. Partie: K. 13, LL. 6 und 39, RR. 12 und 22, TT. 5 und 8, PP. 9, 10, 11, 20, 46 und 16. (Die W. Partie iſt am Zuge.)

Erſte Veränderung des Gambits des Salvio.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bezeichneten Zuge:

W. Partie: K. 62, D. 60, LL. 35 und 59, RR. 58 und 29, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 51, 52, 37, 55 und 56. S. Partie: K. 5, D. 40, LL. 3 und 6, RR. 2 und 22, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 12, 14, 38, 39 und 16.

W. 35-14 +.

Dieſen Zug macht alſo die W. Partie, ſtatt des im vorigen Spiele mit einem Sternchen bemerkten Zugs 60-61.

S. 5-13. W. 14-42.

Die

Die S. Partie ist genöthigt, ihren L. zurück zu ziehen; denn zöge der S. P. 12 nach 20, so wäre das R. 29 oder der L. verloren.

S. 12-20.

Wenn die S. Partie, statt dieses Zugs, mit ihrem R. den P. 37 genommen hätte, so müßte die W. D. nach 61 ziehen, die S. Partie wäre gezwungen, ihre D. abzutauschen, sonst gieng ihr R. verloren.

W. 29-44. S. 22-32. W. 60-61. S. 39-47.

Wenn die S. Partie, statt diesen Zug zu machen, mit ihrem R. auf dem Felde 47 + angeboten hätte, so wäre der W. K. nach 63 gezogen, und die S. Partie hätte einen Stein verloren.

W. 62-63. S. 6-15.

Wenn es in dieser Lage der W. Partie einfiel, mit ihrem P. 56 den S. P. zu nehmen, so würde in ein paar Zügen ∓ werden; der S. L. würde + geben, das W. R. würde das + decken, das S. R. nähme den P. 47, und im nächsten Zuge gäbe die S. D. auf dem Felde 64 ∓.

W. 51-43. S. 40-31. W. 42-60. S. 3-39. W. 60-39. S. 31-39. W. 56-48. S. 39-23. W. 61-53. S. 2-12. W. 44-61.

Hier wird das Spiel abgebrochen, und der Vortheil ist auf der Seite der S. Partie.

Stellung der Steine zur Vollendung des Spiels:

W. Partie: K. 63, D. 53, L. 59, RR. 58 und 61, TT. 57 und 64, PP. 49, 50 43, 52, 37, 55 und 48. S. Partie: K. 13,

D.

D. 23, L. 15, RR. 12 und 32, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 20, 38, 47 und 16. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Variante der ersten Veränderung.

Die Stellung der Steine ist, wie zu Anfang der obigen Veränderung, nur daß der W. L. 35 den S. P. 14 genommen hat, und + anbietet.

S. 5-4.

Der K. begiebt sich also nach dem Felde 4, statt nach 13, wie es in obiger Veränderung geschah.

W. 52-36.

Jetzt ist die W. Partie nicht mehr, wie in der vorhergehenden Veränderung, bemüssiget, den L. zurückzuziehen. Im Gegentheil, wenn sie dieses thäte, zöge das S. R. nach 32, und sollte es der W. Partie gelüsten, mit ihrem R. auf dem Felde 14 + zu geben, so würde ihr zwar der T. 8 zutheil; allein im folgenden Zuge der S. Partie gieng das R. nach 47, und das Spiel der W. Partie nähme eine sehr schlechte Wendung.

S. 38-46. W. 58-43.

Die S. Partie würde das Spiel gewinnen, wenn die W. Partie, statt dieses Zugs, mit ihrem P. 55 den P. 46 genommen hätte, denn die S. D. hätte auf dem Feld 48 + gegeben, und hätte das Spiel der W. Partie ganz in Unordnung gebracht.

S.

S. 12-20. W. 29-44. S. 46-55 +. W. 62-55. S. 40-48 +. W. 55-63.

Wenn der K. nach 54 gezogen hätte, würde das Spiel verloren gewesen seyn; der S. P. gäbe dann dem K. +, und in den folgenden Zügen würde die D. das R. 22, und beide S. LL. ihn so lang herumtreiben, bis er unterliegen müßte.

S. 39-47. W. 44-38.

Dieser Zug nöthigt die S. D. sich zurückzuziehen, und giebt der W. Partie Zeit, sich in Vertheidigung zu setzen. Zur beliebigen Vollendung dieser Variante folgt hier die dermalige Stellung der Steine:

W. Partie: K. 63, D. 60, LL. 59 und 14, RR. 43 und 38, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 51, 36, 37 und 56. S. Partie: K. 4, D. 48, LL. 3 und 6, RR. 2 und 22, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 20, 47 und 16. (Die S. Partie ist am Zuge.)

Zweyte Veränderung des Gambits des Salvio.

Die Stellung der Steine ist die nämliche, wie zu Anfang der ersten Veränderung.

W. 52-36.

Diesen Zug macht also die W. Partie, statt des Zugs 37-14 +.

S. 12-20.

Wenn, statt dieses Zugs, das R. 22 den P. 37 genommen hätte, so müßte die W. D. nach

53 ziehen, und zöge sich das S. R. dann wieder zurück, so wäre die S. D. verloren, wenn das W. R. 29 nach 23 spränge.

W. 29-44. S. 38-46. W. 51-43. S. 46-55 +. W. 62-55. S. 40-48 +.

Es wäre unnöthig dieses Spiel weiter fortzusetzen; es geschehen wieder die nämlichen Züge, wie sie in obiger Variante geschehen müssen; der Unterschied ist nur, daß die W. Partie einen P. weniger hat.

Dritte Veränderung des Gambits des Salvio.

Stellung der Steine vor dem mit drey Sternchen bezeichneten Zuge:

W. Partie: K. 61, LL. 35 und 59, RR. 58 und 29, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 51, 52, 37, 55 und 56. S. Partie: K. 5, LL. 3 und 6, RR. 2 und 22, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 12, 14, 38, 39 und 16.

S. 12-20.

Diesen Zug macht also die S. Partie, statt des mit drey Sternchen bemerkten Zugs 22-37.

W. 29-14. S. 20-28. W. 35-28. S. 22-28. W. 14-8. S. 28-22. W. 52-44. S. 6-15. W. 51-43. S. 15-8. W. 59-38. S. 11-19. W. 58-52.

In dieser Stellung wird es besser seyn, den W. K. unter die PP. vorzurücken, als zu rokiren; auf

auf dieſe Weiſe wird noch das Spiel der W. Partie beſſer als jenes der S. werden.

Stellung der Steine, um das Spiel zu Ende zu bringen:

W. Partie: K. 61, L. 38, R. 52, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 43, 44, 37, 55 und 56. S. Partie: K. 5, LL. 3 und 8, RR. 2 und 22, T. 1, PP. 9, 10, 19, 39 und 16. (Die S. Partie iſt am Zuge.)

Gambit von der Dame oder von Alleppo.

W. 52-36. S. 12-28. W. 51-35. S. 28-35. (*) W. 53-37. (**) S. 13-29. (***) W. 36-28.

Wenn die W. Partie, ſtatt dieſen P. vorzuziehen, mit demſelben den S. P. 29 genommen hätte, ſo würde ſie den Vortheil des Angriffs verlieren, wie es ſich in der dritten Veränderung zeigen wird.

S. 14-30. W. 58-43. S. 7-22. W. 54-46. S. 6-27. (****) W. 43-33.

Wenn die W. Partie, ſtatt dieſes Zugs, mit ihrem L. den P. des Gambits 35 genommen hätte, würde ſie das Spiel verloren haben, wie es die vierte Veränderung zeigen wird.

S. 27-63. W. 64-63. (*****) S. 5-7 und 8-6.

Wenn die S. Partie, anſtatt zu rokiren, den P. 10 nach 26 vorgerückt hätte, um den P. ſeines Gambits zu ſchützen, und zugleich das W. R. zu

attakiren, so würde sie das Spiel verlieren, wie es die fünfte Veränderung beweisen wird.

W. 33-43. S. 30-37. (*****) W. 62-35.

Hier findet noch ein sonderbarer Zug statt, der in der sechsten Veränderung vorkommen wird. Wenn nämlich die W. Partie, statt diesen P. zu nehmen, den P. 37 mit ihrem P. 46 genommen hätte, so würde ihr Spiel verloren gehen.

S. 37-46. W. 55-46.

Indem die W. Partie mit diesem P. den feindlichen P. nimmt, so macht sie ihrem T. eine vortheilhafte Oeffnung nach dem feindlichen K.

S. 3-30. W. 59-45. S. 2-12. W. 60-52. S. 12-18. W. 45-18. S. 9-18. W. 61-59 und 57-60. S. 7-8. W. 63-31. S. 15-23. W. 52-45. S. 4-20. W. 43-37. S. 30-37. W. 46-37. S. 6-5. W. 59-58. S. 20-27. W. 45-27. S. 18-27. W. 60-61. S. 8-15. W. 58-51. S. 16-24. W. 31-47. S. 22-32. W. 47-42. S. 10-18. W. 28-20.

Durch diesen Zug macht die W. Partie ihrem L. und T. 42 zugleich Luft, wie es sich sofort zeigen wird.

S. 11-20. W. 42-18. S. 1-4. W. 61-60. S. 32-22. W. 18-10 +. S. 15-8. W. 35-28.

Um zu verhindern, daß der S. P. 20 nicht vorrücke.

S. 22-28. W. 60-28. S. 5-6. W. 28-52. S. 6-38. W. 52-53. S. 20-28.

W.

W. 37-28. S. 4-28. W. 10-13. S. 23-31. W. 13-29. S. 28-29. W. 53-29. S. 38-54 +. W. 51-43. S. 54-56. W. 42-33.

Wenn die W. Partie, ſtatt dieſen P. zu ziehen, mit dem T. den P. 27 genommen hätte, ſo würde ſie das Spiel verlieren, weil der W. K. ſeinem T. im Wege geſtanden wäre, um dem S. P. 31 zu rechter Zeit den Weg zur Dame zu verſperren.

S. 31-39. W. 33-25. S. 39-47. W. 29-61. S. 47-55. W. 61-63. S. 56-48 +. W. 43-35. S. 48-47. W. 25-17. S. 47-35. W. 35-27. S. 24-32. W. 27-18. S. 32-40. W. 17-9. S. 15-9.

Wenn die S. Partie den P. nicht nähme, würde ſie das Spiel verlieren.

W. 63-55.

Und wenn die W. Partie, ſtatt dieſen P. zu nehmen, den T. genommen hätte, würde ſie gleichfalls verlieren. Liebhaber des Schachſpiels mögen es verſuchen, und ſie werden es beſtätiget finden.

S. 9-16. W. 50-34. S. 40-48. W. 55-56. S. 8-15. W. 34-26. S. 15-23. W. 18-19. S. 23-31. W. 26-18. S. 31-39. W. 18-10. S. 16-10. W. 19-10. S. 39-47.

Hier endigt ſich das Gambit der Dame, denn es zeigt ſich nun klar, daß keine von beiden Partien gewinnen wird, weil die W. Partie nicht im Stande iſt das Vorrücken des S. P. zur Dame zu

verwehren, und alſo ihren T. gegen dieſen P. abtauſchen muß.

Erſte Veränderung des Gambits von der Dame.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bezeichneten Zuge:

Sämtliche Hauptſteine auf ihren Plätzen, W. PP. 49, 50, 36, 53, 54, 55 und 56. S. PP. 9, 10, 11, 35, 13, 14, 15 und 16.

W. 53-45.

Die W. Partie läßt alſo ihren P. nur einen Schritt vorrücken, ſtatt daß ſie ihn bei dem mit einem Sternchen bemerkten Zuge zwey Schritte machen ließ.

S. 14-30.

Dieſer Zug wird in der Folge des Spiels beweiſen, daß die W. Partie ſchlechter gethan hat, den P. 53 nur einen Schritt (ſtatt zweyer Schritte) vorzurücken, weil der S. P. ſie nunmehr hindert, eben den P. noch weiter vorzuziehen.

W. 62-35. S. 13-21. W. 54-46. S. 7-22.

Die S. Partie ſucht nach Möglichkeit, das Vorrücken des W. P. nach 37 zu erſchweren.

W. 58-43. S. 11-27.

Dieſer P. wird auch darum geſpielt, damit das lezte Glied der fünffachen Pionskette der W. Partie getrennt werden möge.

W.

W. 63-53. S. 2-19. W. 61-63 und 64-62. S. 15-31. W. 36-27. S. 4-60. W. 52-60. S. 6-27. W. 53-36. S. 5-13. W. 43-38. S. 27-20. W. 36-29 +. S. 10-19. W. 46-38. S. 16-24. W. 59-52. S. 22-28. W. 55-47. S. 3-12. W. 63-54. S. 19-27. W. 33-43. S. 12-19. W. 43-28. S. 21-28. W. 38-33. S. 1-7. W. 52-43. S. 31-38. W. 43-8. S. 38-45 +. W. 54-45. S. 7-8. W. 53-46. S. 13-21. W. 60-52. S. 28-36 +. W. 45-54. S. 19-37. W. 57-61. S. 21-28. W. 52-53. S. 8-5. W. 47-39. S. 37-46. W. 53-5. S. 30-39. W. 56-48. S. 27-35. W. 5-8. S. 36-44. W. 54-45. S. 20-27 +. W. 45-38. S. 44-52.

Hier wird nun der Sieg der S. Partie nicht mehr zweifelhaft. Zur gänzlichen Vollendung des Spiels wird noch die Stellung der Steine angemerkt:

W. Partie: K. 38, TT. 61 und 8, PP. 49, 50 und 48. S. Partie: K. 28, LL. 27 und 46, PP. 9, 35, 52, 39 und 24. (Die W. Partie ist am Zuge.)

Zweyte Veränderung des Gambits von der Dame.

Stellung der Steine, wie zu Anfang der ersten Veränderung; nur der W. P. 53 steht auf dem Felde 37.

S. 10-26.

Dieſer Zug macht alſo die S. Partie, ſtatt des mit zwey Sternchen bemerkten Zuges 13-29. W. 49-33. S. 11-19. W. 50-42.

Es iſt bei dem Angriff in dem Gambit der Dame eben ſo viel daran gelegen, daß man die PP. auf der Seite der feindlichen D. auseinander treibt, als es in den Gambits des K. weſentlich iſt, ſie auf ſeiner Seite zu trennen.

S. 35-42. W. 33-26. S. 19-26. W. 62-26 +. S. 3-12. W. 60-42+ S. 12-26. W. 42-26 +. S. 4-12. W. 26-12 +. S. 2-12. W. 54-38. S. 13-21. W. 61-53. S. 14-30. W. 37-29. S. 7-13. W. 58-43. S. 13-28. W. 43-28. S. 21-28. W. 59-41. S. 6-41. W. 57-41. S. 5-13. W. 53-46. S. 8-2. W. 63-53. S. 13-21. W. 64-57. S. 2-10. W. 41-17 +. S. 12-18. W. 57-25. S. 15-23. W. 53-43. S. 1-4. W. 17-9. S. 10-9. W. 25-9.

Hier iſt der Sieg der W. Partie meiſtens geſichert, weil ſie einen P. mehr hat. Es braucht aber noch Zeit, das Spiel ganz an ſein Ende zu bringen. Hier folgt die Stellung der Steine:

W. Partie: K. 46, R. 43, T. 9, PP. 36, 29, 38, 55 und 56. S. Partie: K. 21, R. 18, T. 4, PP. 28, 39, 23 und 16. (Die S. Partie iſt am Zuge.)

Dritte Veränderung des Gambits von der Dame.

Stellung der Steine, wie zu Anfang der vorhergehenden Veränderung; nur der S. P. 15 ist nach 29 vorgerückt.

W. 36 - 29.

Die W. Partie nimmt also mit diesem P. den S. P., anstatt daß sie ihn bei diesem vorüber nach 28 gezogen hätte, wie bei dem mit drey Sternchen bezeichneten Zuge geschah. Man erinnere sich übrigens der alldort gemachten Anmerkung.

S. 4 - 60 +. W. 61 - 60. S. 3 - 21. W. 54 - 38. S. 15 - 28. W. 58 - 42. S. 2 - 12. W. 56 - 48. S. 16 - 32. W. 59 - 45. S. 5 - 3 und 1 - 4. W. 60 - 51. S. 6 - 27. W. 45 - 27. S. 12 - 27. W. 63 - 46. S. 11 - 19. W. 46 - 31. S. 10 - 26. W. 62 - 53. S. 7 - 13. W. 31 - 21. S. 14 - 21. W. 49 - 33. S. 27 - 42. W. 57 - 49. S. 9 - 17. W. 33 - 26. S. 17 - 26. W. 49 - 1 +. S. 3 - 10. W. 1 - 4. S. 8 - 4. W. 64 - 60. S. 42 - 36 +. W. 51 - 58. S. 19 - 18. W. 55 - 39. S. 32 - 39. W. 48 - 39. S. 19 - 27. W. 39 - 31. S. 13 - 19. W. 53 - 39. S. 26 - 34. W. 43 - 53. S. 19 - 25. W. 53 - 36. S. 27 - 36. W. 39 - 21. S. 18 - 27. W. 38 - 30. S. 36 - 44. W. 30 - 23.

Der W. P. nimmt den S. P. nun nach dem Felde 7, das vom L. unterstützt ist, zur Dame zu gehen.

S. 21-42. W. 23-44. S. 41. W. 60-44.

Der T. ist gezwungen diesen P. zu nehmen, sonst ist der W. K. auf den ersten Zug des S. T. nach 57 ∓.

S. 1-57 +. W. 58-51.

Ist sein einziger Zufluchtsort.

S. 57-59 ∓.

Vierte Veränderung des Gambits von der Dame.

Stellung der Steine:

W. Partie: Die Hauptsteine auf ihren Plätzen; nur das R. 58 steht auf dem Feld 43. PP. 49, 50, 28, 37, 46-55 und 56. S. Partie: Die Hauptsteine auf ihren Plätzen, nur der L. 6 ist nach 27, und das R. 7 nach 22 vorgerückt, PP. 9, 10, 11, 35, 29, 30, 15 und 16.

W. 62-35.

Diesen Zug macht also die W. Partie, statt des mit vier Sternchen bemerkten Zuges 43-33. Man sehe übrigens die vorige Anmerkung.

S. 30-37. W. 46-37. S. 22-39. W. 63-48. S. 4-40 +. W. 61-52. S. 39-45. W. 60-53. S. 3-39. W. 53-44. S. 45-55. W. 48-63. S. 40-61 +. W. 52-51. S. 27-63.

Hier wird diese Veränderung abgebrochen, weil nun die S. Partie sichtlich den Sieg davon tragen wird.

Stel-

Stellung der Steine:

W. Partie: K. 51, D. 44, R. 43, LL. 35 und 59, TT. 57 und 64, PP. 49, 50, 28, 37 und 56. S. Partie: K. 5, D. 61, LL. 39 und 63, RR. 2 und 55, TT. 1 und 8, PP. 9, 10, 11, 29, 15 und 16. (Die W. Partie ist am Zuge.)

Fünfte Veränderung des Gambits von der Dame.

Stellung der Steine, wie zu Anfang der vierten Veränderung; nur das W. R. 43 wird nach 33 versetzt, der S. L. 27, und das W. R. 63 kommen vom Schachbrette weg, und der T. 64 steht auf dem Felde 63.

S. 10-26.

Diesen P. zieht also die S. Partie, anstatt daß sie in dem mit fünf Sternchen bemerkten Zuge rokirt hat. Man sehe die dortige Anmerkung.

W. 33-27. S. 5-7 und 8-6. W. 49-33. S. 2-17. W. 27-17. S. 3-17. W. 33-26. S. 17-26. W. 50-42. S. 30-37. W. 42-35. S. 26-12. W. 59-31. S. 37-46. W. 55-46. S. 7-8. W. 62-44. S. 16-24. W. 56-40. S. 24-31. W. 40-31. S. 22-32. W. 44-23. S. 32-38. W. 60-51. S. 38-23.

Sonst wäre bald ∓ erfolgt.

W. 51-23. S. 12-30. W. 23-32 +. S. 8-7. W. 31-23. S. 30-23.

Sonst

Sonst wäre abermals bald = erfolgt.

W. 32-28. S. 4-22. W. 17-17. S. 22-28. W. 17-23. S. 6-14. W. 6-53. S. 9-25. W. 23-21. S. 25-33. W. 21-29. S. 33-41. W. 63-57. S. 41-49. W. 29-45. S. 14-22. W. 53-44. S. 1-41 +. W. 41-37. S. 41-45 +. W. 37-45. S. 22-17. W. 45-36. S. 7-14. W. 36-43. S. 17-41 +. W. 43-34. S. 41-46. W. 57-49. S. 14-13. W. 35-27. S. 15-31. W. 49-9. S. 13-4. W. 34-26. S. 31-39. W. 26-19. S. 46-22 +. W. 28-20. S. 11-20. W. 27-20. S. 4-5.

Wäre der K. stehen geblieben, so würde im ersten Zuge = erfolgt seyn, wenn der W. T. nach 1 gezogen wäre.

W. 9-15. S. 22-24. W. 19-11.

Der Sieg ist nun auf der Seite der W. Partie; denn entweder muß die S. Partie ihren T. gegen den P. 20 abtauschen, oder dieser P. gehe zur Dame.

Sechste Veränderung des Gambits von der Dame.

Stellung der Steine:

W. Partie: K. 61, D. 60, LL. 59 und 62, R. 43, TT. 57 und 63. PP. 49, 50, 28, 46, 55 und 56. S. Partie: K. 7, D. 4, L. 3, RR. 2 und 22, TT. 1 und 6, PP. 9, 10, 11, 35, 37, 29, 15 und 16.

W.

W. 46-37.

Dieſen Zug macht alſo die W. Partie, ſtatt 62-35, wie es in dem mit ſechs Sternchen bemerkten Züge geſchah. Man erinnere ſich übrigens der dortigen Anmerkung.

S. 22-37. W. 43-37. S. 4-40 +. W. 37-47. S. 3-39. W. 62-53. S. 40-56. W. 63-62. S. 56-47 +. W. 61-52. S. 2-12. W. 62-6 +.

Wenn die W. Partie, ſtatt dieſes Zuges, mit ihrem L. 53 den S. L. genommen hätte, ſo wäre das Schickſal des Spiels ſogleich entſchieden geweſen; die S. D. würde auf dem Felde 44 + gegeben haben, der K. müßte ſich nach 61 zurückziehen, dann würde der S. T. 6 den T. 62 wegnehmen und = geben.

S. 1-6. W. 60-61. S. 6-54.

Hier endigt ſich dieſe Veränderung, weil der Gewinn der S. Partie gewiß iſt.

Stellung der Steine zur Vollendung des Spiels:

W. Partie: K. 52, D. 61, LL. 59 und 53, T. 57, PP. 49, 50, 28 und 55. S. Partie: K. 7, D. 47, L. 39, R. 12, T. 54, PP. 9, 10, 11, 35, 29, 15 und 16. (Die W. Partie iſt am Zuge.)

Das Schachmat des Laufers und des Thurms gegen den Thurm.

Stellung der Steine:

W.

W. Partie: K. 21, L. 29, T. 27. S. Partie: K. 5, T. 12.

Es ist zu merken, daß diese Stellung gerade noch die vortheilhafteste für die S. Partie ist.

W. 27-3 +. S. 12-4. W. 3-11. S. 4-52. W. 11-10. S. 52-60. W. 10-15. (*) S. 60-62. W. 29-47. (**) S. 5-6. W. 15-39. S. 6-5. W. 39-35. (***) S. 62-60. W. 47-40. S. 5-6. W. 40-22. S. 60-61 +. W. 22-29. S. 6-7. W. 35-40.

Die S. Partie spiele, was sie wolle, so giebt der T. im folgenden Zuge auf dem Feld 8 ⊤.

Erste Veränderung des Schachmats des Laufers und des Thurms gegen den Thurm.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bezeichneten Zuge:

W. Partie: K. 21, L. 29, T. 15. S. Partie: K. 5, T. 60.

S. 5-6. W. 15-16. S. 60-63. W. 16-11. S. 63-23 +. W. 29-22. S. 6-7. W. 11-3 +. S. 7-16. W. 3-8 ⊤.

Diese Veränderung kann folgendermassen auf eine andere Art geendiget werden.

S. 5-6. W. 15-16. S. 60-63. W. 16-11. S. 6-7. W. 11-3 +. S. 7-16. W. 3-8 +. S. 16-23. W. 8-7 +.

Und also verliert die S. Partie ihren T.

Zwey-

Zweyte Veränderung des Schachmats des Laufers und des Thurms gegen den Thurm.

Stellung der Steine vor dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge:

W. Partie: K. 21, L. 47, T. 15. S. Partie: K. 5, T. 62.

S. 62-46. W. 47-20. S. 46-45 +. W. 20-29. S. 45-46. W. 15-13 +. S. 5-4. W. 13-10.

Da der S. T. wegen des W. L. nicht nach 43 ziehen kann, so ziehe die S. Partie, was sie sonst wolle, so giebt der W. T. auf dem Feld 2 +.

Dritte Veränderung des Schachmats des Laufers und des Thurms gegen den Thurm.

Stellung der Steine vor dem mit drey Sternchen bemerkten Zuge:

W. Partie: K. 21, L. 47, T. 35. S. Partie: K. 5, T. 62.

S. 5-6. W. 47-29. S. 6-7. W. 35-40.

Und im folgenden Zuge der W. Partie erfolgt von Seite des T. auf dem Felde 8 +.

Schachmat vom Laufer und Rößchen.

Stellung der Steine:

W. Partie: K. 37, L. 62, R. 58. S. K. 22.

W. 62-35. S. 22-23. W. 37-38. S. 23-22. W. 58-43. S. 22-23. W. 43-37. S. 23-24. W. 38-30. S. 24-16.

Wenn der S. K. statt nach 16, nach 32 gezogen hätte, so müßte ihm der L. auf dem Felde 53 + geben, und das ∓ würde nach wenigen Zügen erfolgen.

W. 30-22. S. 16-8. W. 37-20. S. 8-16. W. 20-14. S. 16-7. W. 35-44. S. 7-6. W. 44-16. S. 6-5. W. 14-29. (*) S. 5-6. W. 29-12 +. S. 6-5. W. 22-21. S. 5-4. W. 21-20. S. 4-5. W. 16-23 +. S. 5-4. W. 23-14. S. 4-3. W. 12-27. S. 3-4. W. 27-10 +. S. 4-3. W. 20-19. S. 3-2. W. 19-18. S. 2-3. W. 14-21 +. S. 3-2. W. 21-12. S. 2-1. W. 10-27. S. 1-2. W. 27-17 +. S. 2-1. W. 12-19 ∓.

Veränderung des Schachmats vom Laufer und Rößchen.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bezeichneten Zuge:

W.

W. Partie: K. 22, L. 16, R. 29. S. K. 5.

S. 5-4.

Der K. zieht also auf das Feld seiner D. anstatt daß er im obigen Spiele nach dem Felde seines Laufers gezogen ist.

W. 22-21. S. 4-11. W. 29-12. S. 11-19. W. 16-44. S. 19-11. W. 44-37. S. 11-4. W. 21-20. S. 4-5. W. 37-23 +. S. 5-4. W. 23-14. S. 4-3. W. 12-27. ꝛc.

Es ist nicht nöthig, dieses Spiel zu sein End zu bringen; denn die Lage desselben ist nun eben die, wie beim siebenzehnten Zuge der W. Partie in obigem Spiele.

Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Laufer, das gewonnen wird.

Stellung der Steine:

W. Partie: K. 37, T. 60, P. 36. S. Partie: K. 21, L. 11.

W. 60-57.

Wenn die W. Partie, statt dieses Zugs, mit ihrem P. + gegeben hätte, so würde der Gegner sein Spiel so geordnet haben, daß er es nicht verloren haben würde, wie solches im nachfolgenden Spiele zu ersehen seyn wird.

S. 11-2. W. 57-17 +. S. 2-20. W. 17-18. S. 21-12. W. 37-28. S. 20-47.

W. 18-10 +. S. 47-11. W. 10-9. S. 12-3. W. 28-19. ꝛc.

In dieſer Stellung muß die W. Partie gewinnen, es ſey, daß ſie ihren P. vorrückt, oder daß ſie den feindlichen L. in die Enge treibt.

Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Laufer, das nicht gewonnen wird.

Die nämliche Stellung der Steine:

W. 36-28 +. S. 21-12. W. 37-36. S. 11-47. W. 60-57. S. 47-38. W. 57-9 +. S. 12-20.

Hätte die S. Partie das + mit ihrem L. gedeckt, ſo hätte ſie das Spiel verloren, indem der W. K. nach 27 gezogen wäre.

W. 36-37. S. 38-47.

Hätte die S. Partie ihren L. einen Schritt weiter nach 56 gezogen, ſo hätte ſie abermal das Spiel verloren, wenn der T. nach 15 gerückt wäre.

W. 9-15. S. 47-61. W. 15-23 +. S. 20-12. W. 28-20. S. 12-19.

Hätte die S. Partie, ſtatt dieſes Zugs, einen andern, welchen ſie wollte, gemacht, ſo hätte ſie das Spiel verloren.

W. 37-29. S. 61-34. W. 20-12 +.

Die W. Partie muß ihren P. preisgeben; denn mit dem K. kann ſie nicht ziehen, ſonſt nimmt der L. den P.; der T. kann aus ſeiner Direktionslinie auch nicht weichen, ſonſt iſt der P.

gleich-

gleichfalls verlören, und zieht der T. in seiner Direktionslinie nach 22 oder 24, so thut der L. das nämliche, und zieht gegen 27 oder 41, und so wäre das Spiel remise.

S. 19-12. W. 29-28. S. 12-11.

Wenn man nur einen L. gegen einen T. übrig hat, so muß man seinen K., so geschwind als möglich nach einem Eckfeld des Schachbrettes führen, das von der entgegengesetzten Farbe der Felder ist, auf welchen sein L. wandelt. Diese ist die einzige Stelle, wo man sicher ist, daß das Spiel vom Gegner nicht gewonnen werden kann.

Schachmat von einem Thurme.

Stellung der Steine:

W. K. 37. W. T. 64. S. K. 21.

W. 64-24 +. S. 21-13. W. 37-29. S. 13-12. W. 24-23. S. 12-11. W. 29-28. S. 11-10. W. 28-27. S. 10-9. W. 27-26. S. 9-10. W. 23-15 +. S. 10-3. W. 26-19. S. 3-4. W. 15-9. S. 4-5. W. 19-20. S. 5-6. W. 20-21. S. 6-7. W. 21-22. S. 7-8. W. 22-23. S. 8-7. W. 9-1 ++.

Spiel einer Dame gegen einen Thurm und Pion, das gewonnen wird.

Stellung der Steine:

W. K. 38. W. D. 44. S. K. 13. S. T. 29. S. P. 20.

Stünde dieser P. auf seinem ersten Felde 12, so könnte dieses Spiel nicht gewonnen und nicht verloren werden.

W. 44-16 +. S. 13-21.

Die Vertheidigung der S. Partie besteht hauptsächlich darin, daß sie den W. K. nicht erlaubt näher zu kommen, wozu ihr ihre T. die beßten Dienste leistet, weil dieser innerhalb seiner beiden Direktionslinien nach 32 und nach 61 den W. K. einschließt.

W. 16-7 +. S. 21-13. W. 7-3. S. 29-27. W. 3-10 +. S. 13-21. W. 10-15. S. 27-29. W. 15-11.

Dieser Zug entscheidet den Gewinn des Spiels.

S. 29-27. W. 11-4. S. 27-29. W. 4-5 +. S. 21-28. W. 5-3. (*) S. 29-37 +. W. 38-30. S. 37-29 +. W. 30-22. S. 29-37. W. 3-30 +. S. 37-29. W. 30-44 +. S. 28-27. W. 44-52. S. 27-19. W. 52-36. (**) S. 19-12. W. 36-35. S. 29-27. W. 35-14 +. S. 12-19. W. 22-13. S. 27-29 +. W. 13-4. S. 29-37. W. 14-12 +. S. 19-28. W. 4-13. S. 27-19. W. 12-30 +. S. 28-35. W. 13-12. S. 19-27. W. 30-37 +. S. 35-42. W. 12-20. S. 27-51. W. 20-28. S. 42-50. W. 28-36. S. 50-57.

Die S. Partie bietet ihren T. für nichts an; allein sie würde nur pat werden, wenn ihn die D. näh-

nähme, denn der S. K. hätte keinen Zug mehr, ohne in die Direktionslinie der D. zu kommen.

W. 36-44. S. 51-50. W. 37-33 +. S. 57-58. W. 33-41. S. 50-52 +.

Würde dieser T. genommen, so wäre es wieder pat.

W. 44-43. S. 52-51 +. W. 43-44.

Wenn der W. K., statt nach 44, nach 42 gezogen hätte, so würde der T. auf dem Felde 43 + angeboten haben; entweder hätte dann dieser T. genommen werden müssen, und in diesem Falle wäre wieder pat geworden, oder der W. K. hätte dem + ausweichen müssen, und in diesem Falle hätte der T. die D. gegen sich selbst abgetauscht, und das Spiel wäre remise.

S. 51-52 +. W. 44-45. S. 52-50.

Der T. konnte dem K. auf dem Felde 53 kein + mehr geben; denn im Fall ihn der K. genommen hätte, wäre das Spiel nicht mehr pat, weil der S. K. nach dem Feld 51 gehen kann.

W. 41-33. S. 50-51. W. 45-44. S. 51-50.

Jetzt, da die D. einen Schritt zurückgewichen ist, kann der T. nicht mehr auf dem Felde 52 + anbieten; denn es wäre nicht mehr pat, wenn ihn der W. K. nähme, weil nun der S. K. einen Weg nach dem Feld 50 hat.

W. 44-43. S. 50-56.

Die S. Partie ist genöthigt, ihren T. von ihrem K. zu entfernen; denn zöge der T. nach 49, so gäbe die D. auf dem Feld 60 ⊤.

W. 33-26 +. S. 58-57. W. 26-17 +. S. 57-58.

Würde der T. das + gedeckt haben, ſo gäbe die D. auf dem Feld 62 ⊤.

W. 17-18 +. S. 58-49. W. 18-9 +. S. 49-58. W. 9-2 oder 9-63 +.

Nun wird der T. genommen, und im zweyten Zuge danach giebt die D. auf dem Felde 34 ⊤.

Erſte Veränderung dieſes Spiels.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bezeichneten Zuge:

W. K. 38, W. D. 3. S. K. 28, S. T. 29. S. P. 20.

S. 29-32.

Dieſer Zug geſchieht alſo von der S. Partie, ſtatt des Zugs 29-37.

W. 3-1 +. S. 28-35. W. 1-33 +. S. 35-43. W. 33-41 +.

Nun iſt der S. P. verloren, und es kann der D. nicht fehlen, daß ſie auch den T. wie im vorigen Spiel, durch ein + geben erhalten wird.

Zweyte Veränderung dieſes Spiels.

Stellung der Steine vor dem mit zwey Sternchen bezeichneten Zuge:

W. K. 22, W. D. 36. S. K. 19, S. T. 29, S. P. 20.

S.

S. 19-11.

Dieſen Zug macht alſo die S. Partie, ſtatt des im obigen Spiele mit zwey Sternchen bemerkten Zuges 19-12.

W. 36-33. S. 29-27. W. 33-9 +. S. 11-19. W. 22-13. ꝛc.

Sobald die W. Partie mit ihrem K. hinter die S. Steine kommen kann, ſo muß ſie gewinnen.

Spiel einer Dame gegen einen Thurm und Pion, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine:

W. K. 28, W. D. 42. S. K. 4, S. T. 21, S. P. 12.

W. 42-2 +. S. 4-13. W. 2-7. S. 21-22. W. 28-29. S. 22-21 +. W. 29-28. ꝛc.

Da die W. D. weder den S. K. noch den P. i. Rücken angreifen kann, ſo muß das Spiel eingeſtellt werden.

Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Thurm, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine:

W. K. 30, W. T. 16, W. P. 37. S. K. 5, S. T. 17.

W. 37-29. S. 17-18.

Da die S. Partie mit ihrem T. auf dieſer Linie bleibt, ſo hindert ſie den W. K. am Fortſchreiten, und wenn der T. dieſe Linie jezt verließ, ſo müßte die W. Partie gewinnen, wie das nachfolgende Spiel zeigen wird.

W. 16-9. S. 18-19. W. 29-21. S. 19-59.

Jezt, da der W. P. vorgerückt iſt, muß ſich der S. T. von ſeiner Linie entfernen; hätte dieſer T. ſtatt nach 59 zu ziehen, auf dem Felde 27 + gegeben, ſo hätte die S. Partie das Spiel verloren.

W. 30-22. S. 59-62 + ꝛc.

Die S. Partie muß fortfahren, dem W. K. + zu geben, um ihn zu nöthigen, ſeinen P. zu verlaſſen; verläßt er ihn, ſo wird er eine Beute des T.; verläßt er ihn nicht, ſo bleibt es ein permanentes +.

Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Thurm, das gewonnen wird.

Stellung der Steine wie im obigen Spiele:

W. 37-29. S. 17-57. W. 30-22. S. 57-62 +. W. 22-21.

Wenn der S. T., ſtatt auf 62, auf 17 + gegeben hätte, ſo hätte der W. P. das + decken müſſen.

S. 5-6.

Wenn der K. auf ſeinem Felde geblieben wäre, ſo müßte der W. T. auf dem Felde 8 + geben, der S. T. müßte ihn decken, dieſer müßte

von

von der W. Partie abgetauſcht werden, und der W. P. gieng dann ungehindert zur Dame.

W. 16-8 +. S. 6-15. W. 8-5.

Dieſes iſt der einzige Zug, der der W. Partie den Gewinn bringt; ein jeder anderer brächte das Spiel zum Einſtellen.

S. 62-61. W. 21-12. S. 15-14. W. 29-21 +. S. 14-15. W. 12-13.

Hätte die W. Partie, ſtatt ihren K., ihren P. gezogen, ſo wäre das Spiel nicht mehr zu gewinnen geweſen.

S. 61-53. W. 5-4. S. 53-61. W. 4-52. S. 61-45. W. 52-55 +. S. 15-16. W. 13-14. S. 45-46 +. W. 14-5. S. 46-45. W. 21-13. S. 45-44. W. 55-51. S. 16-15. W. 51-11.

In England, wo der ſonderbare Gebrauch iſt, daß derjenige, der pat geworden iſt, das Spiel gewonnen hat, würde der W. T., ſtatt nach 11 zu ziehen, nach 52 gezogen haben. Hätte der S. T. den W. genommen, ſo wäre die W. Partie pat, denn ſie hätte keinen Zug mehr.

S. 44-52. W. 11-12. S. 52-50. W. 12-60. S. 50-2 +. W. 5-12. S. 2-10 +. W. 12-21. S. 10-18 +. W. 60-20. S. 18-2. W. 20-4.

Der S. T. wiederholt noch ein paarmal das +. Der W. K. nähert ſich ihm immer mehr, bis er nicht mehr + anbieten kann; dann geht der P. zur Dame, und gewinnt das Spiel.

Spiel einer Dame und eines Pions gegen eine Dame, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine:

W. K. 15, W. D. 44, W. P. 22. S. K. 34, S. D. 27.

W. 22-14. S. 27-31 +. W. 44-23. S. 31-29 +. W. 15-7. S. 29-28. W. 7-16. S. 28-64 +. W. 23-24. S. 64-37 +. W. 16-7. S. 37-39 +. W. 24-15. S. 39-21.

Es ist deutlich erwiesen, daß, wenn das + nicht mehr fortdauert, man den P. verhindern könne, zur Dame zu gehen, und daß das Spiel also einzustellen ist.

Spiel einer Dame gegen einen Pion, das gewonnen wird.

Stellung der Steine:

W. K. 10, W. D. 3. S. K. 54, S. P. 53.

W. 3-30 +.

Wenn die W. Partie dieses Spiel gewinnen will, so muß sie ihre D. so nahe als möglich bringen.

S. 54-55. W. 30-39 +. S. 55-54. W. 39-38 +. S. 54-55. W. 38-45. S. 55-62. W. 45-46 +.

Dieser Zug macht das Spiel gewinnen; denn nun ist der S. K. gezwungen, sich vor seinem P. hinzustellen, sonst nimmt ihn die W. D.

S. 62-61. W. 10-19.

Jetzt, da der Gegner seinen P. nicht zur Dame ziehen kann, ist der Zeitpunkt, den W. K. zur Hilfe herbeizuführen.

S. 61-52. W. 46-28 +. S. 52-51. W. 28-27 +. S. 51-52.

Hätte sich der S. K., statt rechts, links begeben, so wäre der P. verloren; denn die D. würde auf dem Felde 26 + gegeben haben.

W. 27-36 +. S. 52-51. W. 36-45. S. 51-60. W. 45-44 +. S. 60-61. W. 19-28.

Diese Züge werden so lang wiederholt, bis der W. K. zum P. hinzu gebracht werden kann, wonach das ∓ erfolget.

Spiel einer Dame gegen einen Pion, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine:

W. K. 35, W. D. 53. S. K. 63, S. P. 54.

W. 53-39 +. S. 63-56. W. 39-46. S. 56-63. W. 46-47 +. S. 63-64.

Im vorhergehenden Spiele nöthigt die W. Partie den feindlichen K. sich vor seinem P. zu postiren; in diesem Spiele aber kann er den P. auf-

aufopfern, weil das Spiel pat, und also nicht gewonnen würde.

Ein anderes Spiel einer Dame gegen einen Pion, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine:
W. K. 35, W. D. 36. S. K. 55, S. P. 56.
W. 36-39 +. S. 55-54. W. 39-48. S. 54-63. W. 48-47 +. S. 63-64.

Da die W. Partie genöthigt ist, ihre D. zu entfernen, um dem S. K. Platz zu machen (denn sonst wäre es pat) so kann sie nie den Zeitpunkt gewinnen, ihren K. herbei zu führen; deswegen bleibt das Spiel ungewonnen.

Spiel eines Pions gegen einen entblößten König, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine:
W. K. 38, W. P. 30. S. K. 22.
W. 38-37. S. 22-14. W. 37-29. S. 14-13. W. 30-22 +. S. 13-14. W. 29-30. S. 14-6.

Wenn der S. K. nach 7 oder 5 gezogen hätte, so würde er das Spiel verloren haben; wie das nächstfolgende Spiel zeigen wird.
W. 30-21. S. 6-5. W. 21-30.

Wenn

Wenn die W. Partie, statt dieses Zuges, mit ihrem P. + gegeben hätte, so wäre das Spiel pat geworden; denn der S. K. wäre nach 6 gezogen; hätte sich dann der W. K. von seinem P. entfernt, so wäre dieser genommen worden; wäre der W. K. aber nach dem Feld 22 gezogen, so hätte der S. K. keinen Zug machen können.

S. 5-14. W. 30-31. S. 14-6. W. 31-23. S. 6-7. W. 22-14 +. S. 7-6.

Der W. K. ist genöthiget seinen P. preis zu geben; denn zieht er nach 22, so ist pat.

Spiel eines Pions gegen einen entblößten König, das gewonnen wird.

Stellung der Steine wie im vorigen Spiele:

W. 38-37. S. 22-14. W. 37-29. S. 14-13. W. 30-22 +. S. 13-14. W. 29-30. S. 14-5. W. 30-21. S. 5-6. W. 22-14. S. 6-15. W. 21-13. ꝛc.

Nun kann die W. Partie ungehindert zur Dame ziehen, und gewinnt das Spiel.

Spiel zweyer Pions gegen einen Pion, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine:

W. K. 37, W. PP. 38 und 31. S. K. 21, S. P. 23.

Wenn

Wenn die S. Partie am Zuge wäre, so verlöre sie das Spiel; da aber die W. Partie anfängt, so wird es remise.

W. 37-36. S. 21-20.

Hätte der S. K., statt nach 21, nach 30 gezogen, so hätte der Gegner das Spiel gewonnen, wie es das nächstfolgende Spiel zeigen wird.

W. 36-44. S. 20-12.

Hätte der S. K., statt nach 12, nach 28 gezogen, so hätte wieder der Gegner das Spiel gewonnen, wie es das kommende zweyte Spiel beweisen soll.

W. 44-45. S. 12-13. W. 45-36. S. 13-20. W. 36-37. S. 20-21. ꝛc.

Die beiden KK. sind wieder auf ihre alten Plätze zurückgekommen, und wenn beide Partien gut spielen, so können beide nichts anders thun.

Spiel zweyer Pions gegen einen Pion, das gewonnen wird.

Stellung der Steine, wie zu Anfang oder zu Ende des obigen Spiels.

W. 37-36. S. 21-30. W. 36-45. S. 30-21.

Auch wenn der S. K. nach 39 gezogen hätte, würde die W. Partie gewonnen haben.

W. 45-37. S. 21-20. W. 38-30. S. 23-30 4. W. 37-30. S. 20-13. W. 30-23. S. 13-6. W. 23-16.

Da nun der W. P. durch alle 3 Felder 23, 15 und 7 vom K. geschützt ist, so geht er zur Dame, und gewinnt das Spiel.

Noch ein Spiel zweyer Pions gegen einen Pion, das gewonnen wird.

Die Stellung der Steine ist, wie in beiden letztern Spielen:

W. 37-36. S. 21-20. W. 36-44. S. 20-28. W. 44-45. S. 28-21. W. 45-37. S. 21-20. W. 38-30. S. 20-13. W. 30-22 +.

Im Fall die W. Partie statt + zu geben, den P. genommen hätte, würde das Spiel nicht gewonnen worden seyn, wenn der S. K. nach 6, und von da nach 7 gezogen hätte.

S. 13-21. W. 37-36. S. 21-20.

In dieser Stellung hat die S. Partie den Vortheil des Zugs, weil sie ihren K. dem W. K. immer entgegen stellen kann (wie im vorletzten Spiele geschah). Die W. Partie muß also einen P. aufopfern, und der noch übrige P. wird hinreichend seyn, das Spiel zu gewinnen.

W. 22-14. S. 20-13. W. 36-29. S. 13-14. W. 29-20. S. 14-6. W. 20-21. S. 6-15. W. 21-13. S. 15-7. W. 13-22. S. 7-16. W. 22-14. S. 16-8. W. 14-23. S. 8-7. W. 23-22. S. 7-6. W. 31-23.

Dieser P. wird ungehindert zur Dame ziehen, und das Spiel gewinnen.

Spiel zweyer vereinigten Pions gegen zwey getrennte Pions, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine:

W. K. 44, W. PP. 34 und 27. S. K. 28, S. PP. 26 und 31.

Wenn in der gegenwärtigen Stellung die S. Partie am Zuge wäre, so gewänne die W. Partie.

W. 44-45. S. 28-29. W. 45-46. S. 29-30. W. 46-47. S. 30-29.

Hätte der S. K., statt nach 29, nach 22 gezogen, so hätte die W. Partie das Spiel gewonnen.

W. 47-39. S. 29-22. W. 39-47. S. 22-29.

Wäre der S. K., statt nach 29, nach 30 gezogen, so hätte die W. Partie abermals das Spiel gewonnen.

W. 47-46. S. 29-30.

So lange die S. Partie ihren P. 31 nicht vorzieht, und ihren K. immer dem feindlichen entgegen stellt, ist das Spiel nicht zu gewinnen. Auch kann der W. P. 27 nicht zur Dame gelangen, weil er noch gerade zu rechter Zeit vom S. K. eingeholt wird.

Bemerkungen über die Endigungen der Spiele.

Ein P. allein kann nicht gewinnen, wenn sich ihm der feindliche K. gerade entgegen setzt. — Ein

ein-

einzelner P. kann gewinnen, wenn sich der K. vor dem P. befindet. — Zwey PP. gegen einen P. müssen beinah in allen Fällen gewinnen; allein der, welcher die zwey PP. hat, muß sich hüten, einen davon gegen den P. seines Gegners auszuwechseln. — Ein P. und ein Hauptstein, es sey was für einer er wolle, müssen in allen Fällen gewinnen; nur die PP. welche ihre Laufbahn vor den T. T. haben, ausgenommen; es sey dann, daß ein L. vorhanden sey, der das Eckfeld, worauf der P. zur Dame geht, beschützen kann, denn wenn der L. auf den Feldern der entgegengesetzten Farbe seinen Weg hat, so wird das Spiel nicht gewonnen. — Zwey RR. allein können nicht ∓ machen. — Zwey LL. allein machen ∓. — Ein einziger T. gegen ein R. kann das Spiel nicht gewinnen. — Ein T. gegen einen L. eben so. — Ein T. und ein R. gegen einen T. macht das Spiel ebenfalls nicht gewonnen. — Ein T. und ein L. gegen eine D. bringt das Spiel gleichfalls nicht zu Ende. — Eben so ein T. und ein R. gegen eine D. — Eine D. gegen einen L. und ein R. kann gewinnen. — Ein T. gegen einen L. und zwey PP. macht das Spiel nicht gewinnen. — Ein T. gegen ein R. und zwey PP. bringt gleichfalls das Spiel nicht zu Ende, weil man in beiden lezten Spielarten den, der den T. hat, nicht verhindern kann, diesen gegen die beiden PP. abzutauschen. — Eine D. gegen einen T. und zwey PP. macht das Spiel eben so, weder gewonnen, noch verloren.

Stamma's Schachspielgeheimnisse, bestehend in 100 Schachspielbruchstücken.

1.

Stellung der Steine: W. Partie: K. 62, D. 21, L. 60, RR. 33 und 42, T. 17, PP. 36, 29, 38, 55 und 48. S. Partie: K. 4, D. 45, R. 14, LL. 1 und 11, TT. 3 und 5, PP. 27, 20, 13, 30, 47 und 40.

Wenn die S. Partie am Zuge wäre, so gäbe die D. auf dem Felde 54 sogleich ⊣⊢. Allein die W. Partie ist am Zuge, und trägt folgendermassen den Sieg davon.

W. 21-12 +. S. 4-12. W. 42-27 +. S. 20-27. W. 33-27 +. S. 12-4. W. 27-21 +. S. 4-12. W. 60-33 +. S. 1-19. W. 33-19 +. S. 12-21. W. 36-28 ⊣⊢.

Eine andere Art zu spielen.

W. 21-12 +. S. 4-12. W. 42-27 +. S. 12-4. W. 27-21 +. S. 4-12. W. 33-27 +. S. 20-27. W. 60-33 +. S. 1-19. W. 33-19 +. S. 12-21. W. 36-28 ⊣⊢.

2.

Stellung: W. Partie: K. 63, D. 42, RR. 19 und 29, TT. 35 und 59, PP. 41, 34, 45 und 46. S. Partie: K. 8, D. 48, RR.

RR. 9 und 54, TT. 1 und 6, PP. 25, 18, 22, 47, 15 und 16.

Es wäre hier wieder ⊣, wenn die S. Partie am Zuge wäre, und die D. nach 64 rückte.

W. 35-40. S. 48-40. W. 42-7 +. S. 8-7. W. 19-13 +. S. 7-8. W. 29-14 +. S. 6-14. W. 59-3 +. S. 14-6. W. 3-6 ⊣.

Eine andere Art zu spielen.

W. 35-40. S. 48-30. W. 45-37. S. 30-31. W. 42-7 +. S. 8-7. W. 19-13 +. S. 7-8. W. 29-14 +. S. 6-14. W. 59-3 +. S. 14-6. W. 3-6 ⊣.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 35-40. S. 48-30. W. 45-37. S. 54-48 +. W. 63-55. S. 48-38 +. W. 40-38. S. 30-38. W. 42-7 ⊣, u. s. w. wie oben.

Es ist übrigens zu merken, daß nicht der T. 6, sondern der K. selbst die + gebende D. nehmen müsse; denn im ersten Falle würde das W. R. auf dem Felde 14 ⊣ geben.

3.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 45, L. 52, R. 28, T. 60, PP. 26, 35, 54 und 47. S. Partie: K. 1, D. 48, L. 30, R. 39, TT. 3 und 16, PP. 9, 10, 37, 14 und 23.

W. 45-9 +. S. 1-9. W. 60-57 +. S. 9-2. W. 52-38 +. S. 3-11. W. 38-11 +. S. 2-3. W. 57-1 +. S. 3-12. W. 1-4 +. S. 12-21. W. 4-5 +. S. 21-12. W. 5-13 +. S. 12-3. W. 28-18 ⊣.

4.

Stellung. W. Partie: K. 64, D. 55, R. 34, T. 62, PP. 25, 26, 39 und 56. S. Partie: K. 2, D. 48, L. 10, RR. 20 und 40, PP. 9, 18, 11, 23 und 16.

W. 62-6 +. S. 20-3. W. 55-10 +. S. 2-10. W. 25-17 +. S. 10-2. W. 34-19 +. S. 2-1. W. 6-3 ⊣.

5.

Stellung. W. Partie: K. 4, TT. 9 und 27. S. Partie: K. 29, T. 40.

Die W. Partie scheint bei diesem Spiele, wie überhaupt bei den meisten dieser Bruchstücke des Stamma, in äußerst mißlicher Lage zu seyn; denn wäre z. B. die S. Partie am Zuge, so gäbe der T. sogleich auf dem Felde 8 ⊣. Allein Stamma läßt alle diese Schachspielkunststücke von der W. Partie anfangen, und diese bei allen den Sieg davon tragen.

W. 27-32. S. 40-32. W. 9-17 +. S. 29-38. W. 17-25 +. S. 29-38. W. 25-32.

Und gewinnt also das Spiel.

6.

6.

Stellung. W. Partie: K. 14, R. 54, TT. 60 und 62, P. 47. S. Partie: K. 29, R. 16, TT. 17 und 23, PP. 20 und 37.

W. 54-39 +. S. 23-39. W. 62-30 +. S. 29-30. W. 60-28 ∓.

7.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 38, R. 26, T. 61, PP. 54 und 47. S. Partie: K. 1, D. 48, L. 22, R. 18, T. 12, PP. 9, 10, 46 und 39.

W. 61-5 +. S. 22-4. W. 5-4 +. S. 12-4. W. 26-11 +. S. 1-2. W. 11-17 +. S. 2-1. W. 38-2 +. S. 4-2. W. 17-11 ∓.

8.

Stellung. W. Partie: K. 58, D. 38, L. 33, R. 36, TT. 9 und 60, PP. 49, 42, 35, 30 und 47. S. Partie: K. 4, D. 43, L. 22, RR. 12 und 7, TT. 3 und 56, PP. 41, 34, 11, 13 und 15.

W. 38-11 +. S. 3-11. W. 9-1 +. S. 11-3. W. 36-21 +. S. 4-5. W. 1-3 +. S. 5-14. W. 3-6 +. S. 12-6. W. 21-4 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 38-11 +. S. 3-11. W. 9-1 +. S. 12-2. W. 1-2 +. S. 11-3. W. 36-21 ∓.

9.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 45, L. 51, R. 28, TT. 43 und 61, PP. 26, 54 und 47. S. Partie: K. 2, D. 48, L. 6, R. 22, TT. 3 und 8, PP. 9, 10, 20, 13, 46 und 39.

W. 45-9 +. S. 2-9. W. 61-57 +. S. 9-2. W. 57-1 +. S. 2-1. W. 43-3 +. S. 1-9. W. 26-18 +. S. 9-17. W. 51-44 +. S. 17-25. W. 3-1 ∓.

10.

Stellung. W. Partie: K. 63, L. 17, R. 28, T. 11, PP. 19, 54 und 47. S. Partie: K. 1, L. 46, TT. 2 und 32, PP. 9, 26 und 45.

W. 17-10 +. S. 2-10. W. 11-3 +. S. 10-2. W. 28-11 ∓.

11.

Stellung. W. Partie: K. 61, L. 33, R. 35, TT. 1 und 58, PP. 28 und 38. S. Partie: K. 11, L. 4, R. 47, TT. 55 und 56, PP. 10, 27, 20 und 46.

W. 58-10 +. S. 11-10. W. 33-19 +. S. 10-11. W. 1-9 +. S. 11-2. W. 9-10 +. S. 2-1. W. 10-12 +. S. 1-2. W. 12-4 +. S. 2-11. W. 4-12 +. S. 11-2. W. 12-10 +. S. 2-3. W. 35-20 +. S. 3-4. W. 10-12 ∓.

Eine

Eine andere Art zu spielen.

W. 58-10 +. S. 11-10. W. 33-19 +. S. 10-11. W. 1-9 +. S. 11-3. W. 35-20 +. S. 3-2. W. 9-10 +. S. 2-1. W. 10-18 +. S. 1-9. W. 20-3 ∓.

12.

Stellung. W. Partie: K. 58, D. 44, L. 46, R. 28, T. 13, PP. 42 und 43. S. Partie: K. 2, D. 54, RR. 6 und 40, TT. 1 und 47, PP. 9, 18, 11 und 12.

W. 13-5 +. S. 2-10. W. 44-17 +. S. 10-17. W. 28-11 +. S. 17-25. W. 42-34 +. S. 25-33. W. 46-60 +. S. 33-41. W. 11-26 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 13-5 +. S. 2-10. W. 44-17 +. S. 10-19. W. 28-34 +. S. 19-20. W. 17-44 +. S. 20-27. W. 44-28 ∓.

13.

Stellung. W. Partie: K. 62, L. 41, R. 33, TT. 58 und 15, PP. 54 und 47. S. Partie: K. 3, L. 39, R. 29, TT. 5 und 53, PP. 20, 46 und 56.

W. 58-2 +. S. 3-2. W. 41-20 +. S. 2-3. W. 33-18 +. S. 3-4. W. 20-11 ∓.

14.

Stellung. W. Partie: K. 62, D. 34, R. 26, T. 12, PP. 35, 54 und 47. S. Partie:

K. 2, D. 46, L. 39, RR. 42 und 11, T. 1, PP. 9, 18, 30 und 56.

W. 12-4 +. S. 2-10. W. 26-20 +. S. 10-17. W. 34-33 +. S. 42-25. W. 33-26 +. S. 11-26. W. 35-26 ⊣.

15.

Stellung. W. Partie: K. 28, T. 37. S. Partie: K. 58, P. 41.

W. 28-35. S. 41-49. W. 35-42. S. 49-57. (der P. wird zur D.) W. 37-61 ⊣.

Eine andere Art zu spielen.

W. 28-35. S. 41-49. W. 35-42. S. 49-57. (der P. wird zum R.) +. W. 42-43. S. 57-51. W. 37-53. S. 51-41. W. 43-42. S. 41-51. W. 53-51. S. 58-57. W. 51-59 ⊣.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 28-35. S. 41-49. W. 35-42. S. 49-57. (der P. wird zum R.) +. W. 42-43. S. 57-51. W. 37-53. S. 51-57. W. 53-54. S. 58-59. W. 54-62 ⊣.

16.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 53, L. 38, R. 28, TT. 52 und 61, PP. 27, 54 und 47. S. Partie: K. 2, D. 48, L. 46, RR. 11 und 15, TT. 3 und 16, PP. 9, 10, 30 und 39.

W.

W. 38-11 +. S. 8-11. W. 33-9 +. S. 2-9. W. 61-57 +. S. 9-2. W. 57-1 +. S. 2-1. W. 28-18 +. S. 1-2. W. 52-4 +. S. 2-9. W. 4-1 ∓.

17.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 51, LL. 58 und 61, RR. 34 und 54, T. 60, PP. 33, 42, 53, 46 und 39. S. Partie: K. 2, D. 24, LL. 10 und 15, RR. 5 und 38, T. 8, PP. 9, 18, 11, 45, 22 und 23.

W. 34-19 +. S. 10-19. W. 60-4 +. S. 2-10. W. 51-19 +. S. 10-19. W. 58-37 +. S. 19-27. W. 54-44 +. S. 38-44. W. 4-28 +. S. 27-19. W. 28-44 +. S. 19-27. W. 42-34 +. S. 27-35. W. 37-28 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 34-19 +. S. 10-19. W. 60-4 +. S. 2-10. W. 51-19 +. S. 10-19. W. 58-37 +. S. 38-28. W. 37-28 +. S. 19-27. W. 54-37 +. S. 27-35. W. 61-43 ∓.

18.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 38, LL. 44 und 47, R. 26, T. 57, P. 54. S. Partie: K. 1, D. 48, L. 18, R. 30, TT. 3 und 16, PP. 9, 46 und 39.

W. 44-37 +. S. 16-10. W. 38-2 +. S. 3-2. W. 57-9 +. S. 18-9. W. 26-11 ∓.

19.

Stellung. W. Partie: K. 64, D. 33, L. 38, RR. 43 und 6, T. 60, PP. 41, 50, 45 und 47. S. Partie: K. 1, D. 54, RR. 17 und 46, TT. 9 und 11, PP. 25, 18, 13, 22 und 39.

W. 60-4 +. S. 17-2. W. 33-19 +. S. 9-10. W. 4-2 +. S. 1-2. W. 6-12 +. S. 2-3. W. 12-18 +. S. 3-4. W. 38-11 +. S. 10-11. W. 19-1 +. S. 11-3. W. 1-3 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 60-4 +. S. 1-10. W. 33-37 +. S. 11-19. W. 4-12 +. S. 10-3. W. 37-19 +. S. 17-11. W. 12-11 +. S. 9-11. W. 19-11 ∓.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 60-4 +. S. 17-2. W. 33-19 +. S. 9-10. W. 4-2 +. S. 1-9. W. 43-26 +. S. 9-17. W. 2-1 +. S. 10-9. W. 26-11 ∓.

20.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 43, RR. 26 und 29, TT. 41 und 49, PP. 18, 50, 45, 54 und 47. S. Partie: K. 2, D. 32, L. 3, R. 21, TT. 15 und 8, PP. 9, 10, 44, 37, 46 und 40.

W.

W. 29-12 +. S. 15-12. W. 43-29 +. S. 32-29. W. 41-9. S. 21-11. W. 18-11 +. S. 12-11. W. 9-1 ∓.

21.

Stellung. W. Partie: K. 62, D. 13, L. 41, R. 42, T. 12, PP. 23, 53, 46 und 55. S. Partie: K. 2, D. 40, RR. 11 und 5, T. 8, PP. 17, 10, 19, 22 und 31.

W. 12-4 +. S. 2-9. W. 13-27 +. S. 10-18. W. 27-18 +. S. 9-18. W. 41-27 +. S. 18-10. W. 42-25 ∓.

22.

Stellung. W. Partie: K. 61, R. 26, TT. 58 und 13, PP. 35 und 21. S. Partie: K. 19, L. 18, TT. 52 und 56, PP. 27, 20 und 45.

W. 13-11 +. S. 18-11. W. 26-9 ∓.

23.

Stellung. W. Partie: K. 4, L. 43, RR. 12 und 36, P. 38. S. Partie: K. 20, L. 19, R. 28, T. 14, PP. 21 und 30.

W. 36-30 +. S. 21-30. W. 43-29 +. S. 20-21. W. 12-27 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 36-30 +. S. 14-30. W. 43-29 +. S. 30-29. W. 38-29 ∓.

24.

Stellung. W. Partie: K. 62, R. 34, TT. 26 und 12, PP. 17, 45 und 38. S. Partie: K. 1, L. 46, TT. 53 und 8, PP. 9, 42 und 37.

W. 26-32. S. 45-32. W. 34-19. S. was es auch wäre. W. 12-9 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 26-32. S. 8-3. W. 34-19.

Nimmt der S. L. den T., so wird auf die nämliche Art ∓. Nimmt der S. T. das R., so giebt der T. 12 auf dem Felde 4 +, und im folgenden Zuge auf dem Felde 3 ∓.

25.

Stellung. W. Partie: K. 63, RR. 34 und 27, T. 11, P. 19. S. Partie: K. 2, RR. 3 und 20, T. 52, PP. 9, 46 und 47.

W. 11-10 +. S. 20-10. W. 34-17 +. S. 2-1. W. 19-10 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 11-10 +. S. 2-1. W. 10-2 +. S. 1-2. W. 34-17 +. S. 2-1. W. 17-11 +. S. 1-2. W. 27-17 ∓.

26.

Stellung. W. Partie: K. 62, D. 21, L. 53, R. 20 und 30, T. 57, PP. 49, 50, 43, 45 und 39. S. Partie: K. 19, D. 56, LL. 11 und 35, RR. 12 und 46, T. 16, PP. 18, 28, 29, 22 und 47.

W.

W. 21-28 +. S. 19-28. W. 55-35 +. S. 28-27. W. 50-34 +. S. 27-39. W. 35-26 +. S. 19-28. W. 57-66 +. S. 46-52. W. 60-52 +. S. 56-52. W. 45-37 +. S. 28-21. W. 26-35 +. S. 52-28. W. 35-28 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 21-28 +. S. 35-28. W. 53-26 +. S. 19-27. W. 50-34 ∓.

27.

Stellung. W. Partie: K. 55, D. 12, RR. 43 und 13, PP. 44 und 54. S. Partie: K. 2, D. 61, L. 10, R. 46, PP. 25, 18, 11 und 39.

W. 12-4 +. S. 2-9. W. 43-26 +. S. 9-17. W. 26-11 +. S. 17-9. W. 13-3 +. S. 10-3. W. 11-26 +. S. 9-10. W. 4-11 +. S. 10-17. W. 11-3 +. S. 17-26. W. 3-35 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 12-4 +. S. 2-9. W. 43-26 +. S. 9-17. W. 26-11 +. S. 17-9. W. 13-3 +. S. 9-2. W. 3-20 +. S. 2-9. W. 20-26 ∓.

28.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 28, R. 45, TT. 57 und 23, PP. 42, 51, 54 und 47. S. Partie: K. 26, D. 48, L. 10,

R.

R. 36, TT. 2 und 6, PP. 17, 34, 27, 20 und 13.

W. 57-25 +. S. 26-25. W. 28-27 +. S. 20-27. W. 44-35 +. S. 25-26. W. 23-18 ∓.

Eine andere Art zu ſpielen.

W. 57-25 +. S. 26-18. W. 23-20 +. S. 13-20. W. 45-35 +. S. 18-11. W. 28-20 +. S. 11-3. W. 35-18 ∓.

29.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 11, L. 27, R. 21, TT. 57 und 12, PP. 34, 54 und 47. S. Partie: K. 1, D. 32, L. 10, RR. 3 und 4, T. 8, PP. 9, 53 und 46.

W. 57-9 +. S. 3-9. W. 11-2 +. S. 1-2. W. 27-20 +. S. 2-3. W. 12-11 +. S. 3-2. W. 11-27 +. S. 2-1. W. 21-11 +. S. 1-2. W. 11-28 +. S. 2-1. W. 28-18 ∓.

30.

Stellung. W. Partie: K. 62, D. 35, L. 37, R. 36, T. 58, PP. 51, 44 und 46. S. Partie: K. 1, D. 56, L. 20, R. 34, T. 52, PP. 25, 10 und 11.

W. 35-17 +. S. 34-17. W. 37-10 +. S. 1-9. W. 36-19 ∓.

31.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 19, L. 60, R. 29, T. 43, PP. 49, 34, 50, 54

und 47. S. Partie: K. 2, D. 48, L. 10, R. 3, T. 5, PP. 25, 18, 21, 38 und 31.

W. 29-12 +. S. 2-9. W. 19-10 +. S. 9-10. W. 60-46 +. S. 10-17. W. 34-26 +. S. 17-26. W. 46-53 +. S. 26-34. W. 43-35 +. S. 34-26. W. 49-33 +. S. 26-17. W. 35-11 +. S. 18-26. W. 53-26, oder 33-26 ∓.

32.

Stellung. W. Partie: K. 18, L. 27, R. 28, T. 10, PP. 17 und 20. S. Partie: K. 3, L. 5, R. 37, T. 62, PP. 50 und 43.

W. 20-12 +. S. 5-12. W. 10-2 +. S. 3-2. W. 17-9 +. S. 2-1. W. 28-11 ∓.

Der S. K. durfte nicht, statt nach 1, nach 3 ziehen, sonst würde der W. P. zur Dame gefahren, und eben so wohl ∓ gegeben haben.

33.

Stellung. W. Partie: K. 64, L. 43, R. 11, TT. 57 und 13, PP. 34, 27, 38 und 47. S. Partie: K. 19, L. 37, R. 30, TT. 3 und 55, PP. 26, 19, 14, 39 und 48.

W. 11-26 +. S. 30-13. W. 57-9 +. S. 10-2. W. 43-29 +. S. 3-11. W. 29-11 +. S. 2-3. W. 9-1 +. S. 3-12. W. 1-4 +. S. 12-21. W. 4-20 +. S. 21-30. W. 26-36 ∓.

34.

Stellung. W. Partie: K. 64, D. 41, L. 44, RR. 25 und 42, T. 57, PP. 26, 30, 51,

51, 37 und 46. S. Partie: K. 2, D. 47, RR. 12 und 38, TT. 1 und 3, PP. 18, 21, 31 und 40.

W. 25-19 +. S. 2-11. W. 41-9 +. S. 1-9. W. 57-9 +. S. 11-20. W. 37-29 +. S. 20-28. W. 44-37 +.

Stamma that hier einen Mißzug; denn hätte, ſtatt dieſes Zugs, der P. 51 nach 35 gezogen, ſo wäre es ∓ geweſen.

S. 28-35. W. 9-33 +. S. 35-26. W. 51-33 +. S. 26-33. W. 42-27 +. S. 18-27. W. 37-51 ∓.

Der letzte Zug der S. Partie war abermals fehlerhaft. Es war dem ehrlichen Araber einmal darum zu thun, der W. Partie immer den Sieg zu verſchaffen, und darum ließ er das W. R. 27 von dem S. P. 18 wegnehmen; hätte im Gegentheile das S. R. 12 das W. R. genommen, ſo hätte die S. Partie im folgenden Zuge das + des W. L. mit eben dem R. bedecken können, und ohne allen Zweifel würde ſie in der Folge den Sieg davon getragen haben.

Eine andere Art zu ſpielen.

W. 25-19 +. S. 3-19. W. 41-1 +. S. 2-11. W. 57-9 +. S. 11-20. W. 1-19 +. S. 20-29. W. 19-11 +. S. 29-22. W. 37-29 +. S. 22-15. W. 11-12 +. S. 15-8. W. 12-16 ∓.

35.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 11, L. 55, RR. 28 und 13, PP. 25, 34, 20 und

29.

29. S. Partie: K. 1, D. 47, L. 10, RR. 12 und 14, PP. 9, 18, 27 und 46.

W. 11-3 +. S. 10-3. W. 28-11 +. S. 1-2. W. 13-19 +. S. 2-10. W. 25-17 +. S. 10-19. W. 34-26 ∓.

36.

Stellung. W. Partie: K. 1, T. 10, PP. 17 und 20. S. Partie: K. 3, R. 19, T. 21, P. 12.

W. 10-2 +. S. 19-2. W. 17-9.

Hier endigt Stamma bereits dieses Bruchstück mit einem ꝛc. Was er damit sagen will, begreife ich nicht, da es einmal seine Sache ist, immer die W. Partie gewinnen zu lassen, und da es doch gewiß ist, daß hier diese W. Partie erstickt ∓ und also das Spiel remise ist, wenn das R. nach 17 oder 19 springt. Die S. Partie wird also nur in dem Falle ∓, wenn der Spieler so unerfahren ist, mit seinem T. oder K. zu ziehen; denn da würde der P. 9 das R. 2 nehmen, und auf der Stelle ∓ geben. Man kann sich also das obige ꝛc. nicht anders erklären, als daß Stamma mit den Engländern dafür hielt: Pat zu seyn und ∓ zu machen sey gleicher Sieg.

37.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 23, LL. 59 und 62, RR. 33 und 27, T. 61, PP. 42, 35 und 54. S. Partie: K. 2, D. 40, L. 6, RR. 34 und 47, TT. 3 und 8, PP. 9, 10, 13 und 39.

W. 59-38 +. S. 2-1. W. 33-18 +. S. 9-18. W. 61-57 +. S. 34-17. W. 57-17 +. S. 10-17. W. 62-55 +. S. 1-9. W. 23-18 +. S. 9-18. W. 27-12 +. S. 18-9. W. 38-45 +. S. 3-27. W. 45-27 ∓.

38.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 14, L. 62, RR. 5 und 29, PP. 33, 42, 35 und 20. S. Partie: K. 1, D. 39, L. 10, RR. 36 und 30, PP. 9, 18, 47 und 32.

W. 5-11 +. S. 1-2. W. 14-5 +. S. 10-3. W. 11-17 +. S. 2-10. W. 62-55 +. S. 10-17. W. 5-26 +. S. 36-26. W. 33-26 +. S. 17-25. W. 29-19 ∓.

39.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 45, LL. 52 und 62, R. 35, TT. 57 und 59, PP. 25, 54 und 47. S. Partie: K. 2, D. 32, L. 3, RR. 27 und 39, TT. 4 und 8, PP. 9, 10, 30 und 31.

W. 45-38 +. S. 31-38. W. 52-38 +. S. 2-1. W. 35-18 +. S. 9-18. W. 25-18 +. S. 27-17. W. 59-3 +. S. 4-3. W. 57-17 +. S. 10-17. W. 62-55 +. S. 3-19. W. 55-19 ∓.

40.

Stellung. W. Partie: K. 63, L. 58, R. 29, TT. 12 und 15, P. 36, 46 und 39. S.

Par-

Partie: K. 2, RR. 26 und 45, TT. 3 und 53; PP. 9, 18, 38 und 47.

W. 12-10 +. S. 2-1. W. 10-2 +. S. 1-2. W. 29-12 +. S. 2-11. W. 12-27 +. S. 11-4. W. 27-21 +. S. 4-5. W. 58-23 +.

41.

Stellung. W. Partie: K. 11, L. 41, PP. 26 und 29. S. Partie: K. 1, L. 45, PP. 51, 12 und 37.

W. 41-59. S. 45-59. W. 26-18. S. 59-45. W. 18-10 +. S. 1-9. W. 10-2 (wird zur Dame) +. S. 9-17. W. 2-1 +. S. 17-26. W. 1-28 +. ꝛc.

Der S. K. mag sich hinbegeben, wo er will, oder auch den L. vorsetzen, so wird doch die W. D. durch wiederholtes + anbieten, sich der Steine ihres Gegners bemächtigen.

Eine andere Art zu spielen.

W. 41-59. S. 45-36. W. 26-18. S. 36-29 +. W. 11-3. S. 12-28. W. 59-41. S. 37-45. W. 41-27. S. 51-59. (wird zur Dame) W. 18-10 +.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 41-59. S. 45-36. W. 26-18. S. 36-18 +. W. 11-18. S. 1-2. W. 18-27. S. 2-11. W. 27-28. S. 11-18. W. 28-20. S. 18-26. W. 20-12. ꝛc.

Nun, da der S. P. 12 aus dem Wege geräumt ist, kommt der W. P. 29 ungehindert zur Dame, und gewinnt das Spiel.

Eine vierte Art zu spielen.

W. 41-59. S. 45-36. W. 26-18. S. 36-18 +. W. 11-18. S. 1-2. W. 18-27. S. 2-11. W. 27-28. S. 11-4. W. 28-20. S. 4-5. W. 59-31. S. 5-14. W. 20-12. S. 14-23. W. 31-59. ꝛc.

Jezt kann abermals der P. 29 ungehindert zur Dame ziehen.

42.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 37, L. 53, R. 34, T. 61, PP. 26, 20, 47 und 56. S. Partie: K. 2, D. 48, L. 10, TT. 30 und 7, PP. 9, 18, 12 und 24.

W. 34-17 +. S. 2-1. W. 53-46. S. 30-46. W. 37-5 +. S. 7-5. W. 61-5 +. S. 10-3. W. 5-3 +. S. 1-10. W. 3-2 +.

Eine andere Art zu spielen.

W. 34-17 +. S. 2-1. W. 53-46. S. 30-46. W. 37-5 +. S. 10-3. W. 5-7. ꝛc.

Stamma endigt hier dieses Bruchstück; wiewohl noch mehrere Züge bis zur Beendigung des Spiels erfodert werden, wenn der S. T. 46 nach 43 zieht.

Eine

Eine dritte Art zu spielen.

W. 34-17 +. S. 2-3. W. 37-35 +. S. 10-19. W. 37-7 +. S. 3-10. W. 7-2 ⊣.

Eine vierte Art zu spielen.

W. 34-17 +. S. 10-17. W. 26-17. S. 2-3. W. 37-1 ⊣.

43.

Stellung. W. Partie: K. 61, R. 29, TT. 13 und 64, P. 18. S. Partie: K. 2, R. 26, TT. 50 und 3, P. 17.

W. 64-8. S. 3-8. W. 29-19 +. S. 2-3. W. 18-10 ⊣.

Eine andere Art zu spielen.

W. 64-8. S. 26-20. W. 29-19 +. S. 2-1. W. 13-9 ⊣.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 64-8. S. 50-51. W. 29-12 +. S. 2-1. W. 18-10 +. S. 1-10. W. 12-27 +. S. 10-18. W. 13-10 +. S. 18-25. W. 8-3. ꝛc.

Eine vierte Art zu spielen.

W. 64-8. S. 50-51. W. 29-12 +. S. 2-1. W. 18-10 +. S. 1-10. W. 12-27 +. S. 10-18. W. 13-10 +. S. 18-27. W. 8-3 +. ꝛc; denn nun ist auch der T. 51 verloren.

Nun, da der S. P. 12 aus dem Wege geräumt ist, kommt der W. P. 29 ungehindert zur Dame, und gewinnt das Spiel.

Eine vierte Art zu spielen.

W. 41-59. S. 45-36. W. 26-18. S. 36-18 +. W. 11-18. S. 1-2. W. 18-27. S. 2-11. W. 27-28. S. 11-4. W. 28-20. S. 4-5. W. 59-31. S. 5-14. W. 20-12. S. 14-23. W. 31-59. ꝛc.

Jezt kann abermals der P. 29 ungehindert zur Dame ziehen.

42.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 37, L. 53, R. 34, T. 61, PP. 26, 20, 47 und 56. S. Partie: K. 2, D. 48, L. 10, TT. 30 und 7, PP. 9, 18, 12 und 24.

W. 34-17 +. S. 2-1. W. 53-46. S. 30-46. W. 37-5 +. S. 7-5. W. 61-5 +. S. 10-3. W. 5-3 +. S. 1-10. W. 3-2 +.

Eine andere Art zu spielen.

W. 34-17 +. S. 2-1. W. 53-46. S. 30-46. W. 37-5 +. S. 10-3. W. 5-7. ꝛc.

Stamma endigt hier dieses Bruchstück; wiewohl noch mehrere Züge bis zur Beendigung des Spiels erfodert werden, wenn der S. T. 46 nach 43 zieht.

Eine

Eine dritte Art zu spielen.

W. 34-17 +. S. 2-3. W. 37-35 +. S. 10-19. W. 37-7 +. S. 3-10. W. 7-2 +.

Eine vierte Art zu spielen.

W. 34-17 +. S. 10-17. W. 26-17. S. 2-3. W. 37-1 +.

43.

Stellung. W. Partie: K. 61, R. 29, TT. 13 und 64, P. 18. S. Partie: K. 2, R. 26, TT. 50 und 3, P. 17.

W. 64-8. S. 3-8. W. 29-19 +. S. 2-3. W. 18-10 +.

Eine andere Art zu spielen.

W. 64-8. S. 26-20. W. 29-19 +. S. 2-1. W. 13-9 +.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 64-8. S. 50-51. W. 29-12 +. S. 2-1. W. 18-10 +. S. 1-10. W. 12-27 +. S. 10-18. W. 13-10 +. S. 18-25. W. 8-3. ꝛc.

Eine vierte Art zu spielen.

W. 64-8. S. 50-51. W. 29-12 +. S. 2-1. W. 18-10 +. S. 1-10. W. 12-27 +. S. 10-18. W. 13-10 +. S. 18-27. W. 8-3 +. ꝛc; denn nun ist auch der T. 51 verloren.

44.

Stellung. W. Partie: K. 56, D. 35, RR. 26 und 36, T. 15, PP. 17, 34 und 48. S. Partie: K. 2, D. 37, L. 3, T. 8, PP. 18, 11, 27, 38 und 23.

W. 17-9 +. S. 2-1. W. 35-28 +. S. 37-28. W. 26-11 +. S. 1-9. W. 11-28 +. S. 9-17. W. 28-11 +. S. 17-10. W. 11-26 +. S. 10-1. W. 15-9 +. S. 1-2. W. 36-19 +.

45.

Stellung. W. Partie: K. 18, R. 25, T. 62, P. 15. S. Partie: K. 33, R. 22, T. 58, PP. 49 und 42.

W. 62-38 +. S. 33-41. W. 25-35 +. S. 41-34. W. 35-20 +. S. 34-41. W. 20-26 +. S. 41-50. W. 38-54 +. S. 50-59. W. 54-22. S. 49-57 (wird zur Dame). W. 22-19 +. S. 59-60. W. 15-7 (wird zur Dame und gewinnt das Spiel).

Eine andere Art zu spielen.

W. 62-38 +. S. 33-41. W. 25-35 +. S. 41-34. W. 35-20 +. S. 34-43. W. 20-37 +. S. 43-51. W. 37-22. S. 58-63. W. 22-39. S. 49-57 (wird zur Dame). W. 15-7. (gleichfalls, und gewinnt das Spiel, da die W. Partie einen Hauptstein mehr, und den Vorzug des Angriffs hat.)

Eine

Eine dritte Art zu spielen.

W. 62-38 +. S. 33-41. W. 25-35 +. S. 41-34. W. 35-20 +. S. 34-41. W. 20-26 +. S. 41-50. W. 38-54 +. S. 50-57. W. 54-22. S. 58-63. W. 22-62 +. S. 63-62. W. 15-7 (wird zur Dame und gewinnt das Spiel.)

46.

Stellung. W. Partie: K. 19, L. 28, TT. 34 und 15, PP. 25, 11 und 37. S. Partie: K. 9, RR. 27 und 31, TT. 3 und 62, PP. 17, 20, 52 und 24.

W. 34-2. S. 3-2. W. 11-3 (wird zum R.) +. S. 9-1. W. 15-9 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 34-2. S. 62-6. W. 2-1 +. S. 9-1. W. 19-18 +. S. 27-10. W. 28-10 ∓.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 34-2. S. 62-6. W. 2-1 +. S. 3-1. W. 11-3 (wird zur Dame) +. S. 6-14. W. 15-14 +. S. 31-14. W. 3-11 +. S. 27-10. W. 11-10 ∓.

47.

Stellung. W. Partie: K. 32, L. 59, TT. 11 und 62, P. 24. S. Partie: K. 7, D. 29, L. 31, R. 48, PP. 42 und 38.

W. 24-16 +. S. 7-8. W. 59-50. S. 29-50. W. 62-61.

Die S. Partie ziehe was sie will, so geht der W. T. 61 im folgenden Zuge nach 5 und giebt ∓. Wenigstens so glaubt es Stamma; allein die S.

Partie ziehe ihre D. nach 15, und es wird sich weisen, daß das Spiel noch von der S. Partie gewonnen werden wird.

Eine andere Art zu spielen.

W. 24-16 +. S. 7-6. W. 62-61.

Wenn die D. den T. 61 nimmt, so zieht der W. P. zur Dame, und giebt ∓. Wenn die D. den T. 11 nimmt, so zieht der P. gleichfalls zur Dame, giebt +, der S. K. muß nach 14, die W. D. wiederholt das + auf dem Felde 15, und so ist die S. D. und mit ihr das Spiel verloren. Stamma scheint aber vergessen zu haben, daß die S. Partie 31-22 ziehen und + geben könne, in diesem Falle muß der W. T. die S. D. nehmen, der S. L. nimmt den W. T. wieder, und nun, da der W. P. nicht zur Dame kann, hat die W. Partie noch Mühe genug, das Spiel zu gewinnen.

48.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 37, L. 55, R. 6, TT. 61 und 62, PP. 25, 43 und 44. S. Partie: K. 2, D. 40, L. 10, RR. 19 und 47, TT. 1 und 24, PP. 9, 18, 11, 38 und 31.

W. 37-5 +. S. 10-3. W. 6-12 +. S. 2-10. W. 25-17 +. S. 10-17. W. 12-27 +. S. 18-27. W. 5-19 +. S. 24-19. W. 61-57 +. S. 17-10. (oder nach 18 oder 26) W. 62-58 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 37-5 +. S. 10-3. W. 6-12 +. S. 2-10. W. 25-17 +. S. 10-17. W. 12-

12 - 27 +. S. 17 - 26. W. 55 - 19 +. S. 26 - 27. W. 61 - 29 +. S. 27 - 20. W. 29 - 28 ∓.

49.

Stellung. W. Partie: K. 18, L. 49, TT. 10 und 28, P. 9. S. Partie: K. 1, R. 46, TT. 4 und 8, PP. 47 und 56.

W. 10 - 16. S. 8 - 6.

Hätte, ſtatt dieſes Zugs, einer der S. TT. einen der W. TT. genommen, ſo wäre die S. Partie ∓ geworden.

W. 28 - 4 +. S. 6 - 4. W. 49 - 28 +. S. 4 - 28. W. 16 - 8 +. S. 28 - 4. W. 8 - 4 ∓.

50.

Stellung. W. Partie: K. 17, L. 41, R. 29, T. 59, P. 18. S. Partie: K. 1, R. 36, TT. 4 und 5, PP. 52 und 45.

W. 59 - 8 +. S. 4 - 3. W. 18 - 10 +. S. 1 - 2. W. 41 - 20 +. S. 3 - 11. W. 29 - 12 ∓.

51.

Stellung. W. Partie: K. 18, L. 23, RR. 42 und 3, T. 44, PP. 51 und 37. S. Partie: K. 35, LL. 26 und 29, RR. 2 und 19, T. 12, PP. 34 und 43.

W. 23 - 14 +. S. 12 - 14. W. 3 - 20 +. S. 29 - 20. W. 44 - 36 +. S. 19 - 36. W. 42 - 25 ∓.

52.

Stellung. W. Partie: K. 28, T. 19, P. 15. S. Partie: K. 12, T. 1, PP. 47 und 40.

W. 19-17. S. 1-17. W. 15-7 (wird zur Dame und gewinnt das Spiel.)

Eine andere Art zu spielen.

W. 19-17. S. 1-7. W. 17-9 +. S. 13-5. W. 28-21.

Wenn die S. Partie ihren K. nach 4 zieht, so giebt der W. T. +, und der S. T. ist verloren, zieht sie aber einen andern Stein, welchen sie will, so giebt der W. T. ∓.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 19-17. S. 47-55. W. 17-1. S. 55-63 (wird zur Dame). W. 15-7 (wird gleichfalls zur Dame, und gewinnt, da sie von einem T. unterstützt ist, das Spiel.)

53.

Stellung. W. Partie: K. 51, T. 37, P. 39. S. Partie: K. 57, T. 18, PP. 49, 31 und 24.

W. 37-61 +. S. 18-58. W. 61-59. S. 24-32. (Sämtliche Steine sind, bis auf den P. der gezogen hat, gesperrt.) W. 39-32.

Der W. P. rückt nun zur Dame, wird auf dem Felde 8 zum L. und giebt ∓. Nimmt der S. T. unterdessen den W. T., so nimmt der W. K. jenen wieder, und die Folge ist die nämliche.

54.

Stellung. W. Partie: K. 55, D. 29, L. 46, R. 28, T. 59, PP. 25, 34, 53 und 39. S. Partie: K. 2, D. 40, L. 10, R. 33, T. 8, PP. 17, 26, 11, 45 und 38.

W.

W. 29-11 +. S. 2-9. W. 11-10 +. S. 9-10. W. 28-18 +. S. 10-2. W. 18-12 +. S. 2-9. W. 59-11 ∓.

Eine andere Art zu ſpielen.

W. 29-11 +. S. 2-9. W. 11-10 +. S. 9-10. W. 28-18 +. S. 10-9. W. 59-11 +. S. 9-2. W. 11-10 ∓.

55.

Stellung. W. Partie: K. 63, L. 45, R. 36, T. 59, PP. 25, 11 und 54. S. Partie: K. 9, L. 39, TT. 8 und 48, PP. 17, 10 und 46.

W. 36-30 +. S. 10-18. W. 25-18 +. S. 9-1. W. 11-3 (wird zur Dame) +. S. 8-3. W. 59-3 +. S. 1-10. W. 30-20 ∓.

Eine andere Art zu ſpielen.

W. 36-30 +. S. 10-18. W. 25-18 +. S. 9-10. W. 30-20 +. S. 10-1. W. 18-10 ∓.

56.

Stellung. W. Partie: K. 31, L. 51, R. 30, T. 31, PP. 25 und 36. S. Partie: K. 19, LL. 10 und 20, R. 43, T. 59, PP. 26, 11 und 53.

W. 30-13 +. S. 20-13. W. 31-27 +. S. 13-27. W. 51-37 +. S. 43-37. W. 36-28 ∓.

57.

Stellung. W. Partie: K. 51, D. 30, RR. 26 und 52, T. 48, PP. 49, 42, 35, 44, 46 und 39. S. Partie: K. 10, D. 62, L. 38, R. 25, TT. 1 und 53, PP. 9, 18, 31 und 16.

W. 48-16 +. S. 10-17. W. 30-3 +. S. 25-10.

Hätte, statt dieses Zugs, der S. T. die D. genommen, so hätte der W. T. auf dem Feld 9 ∓ gegeben.

W. 3-10 +. S. 17-25. W. 10-9 +. S. 1-9. W. 16-9 +. S. 25-34. W. 49-41 +. S. 34-27. W. 44-36 +. S. 27-19. W. 36-28 +. S. 19-27. W. 42-34 ∓.

58.

Stellung. W. Partie: K. 55, RR. 28 und 29, T. 39, PP. 47 und 56. S. Partie: K. 32, D. 60, R. 30, T. 59, PP. 23 und 16.

W. 39-31 +. S. 32-31. W. 29-14 +. S. 31-32. W. 28-38 +. S. 32-39. W. 56-48 ∓.

Wäre der S. K. bei seinem zweyten Zuge nach 39 gefahren, so hätte umgekehret zuerst der P. 56 +, und dann das R. 28 ∓ gegeben.

59.

Stellung. W. Partie: K. 16, R. 22, PP. 23 und 31. S. Partie: K. 6, L. 44, R. 29, P. 35.

W.

W. 22-12 +. S. 29-12. W. 16-8. S. 12-22. W. 23-15 +. S. 6-14. W. 31-22.

Der W. P. zieht nun zur Dame, und gewinnt das Spiel.

Eine andere Art zu spielen.

W. 22-12 +. S. 6-13. W. 12-29 ꝛc.

60.

Stellung. W. Partie: K. 64, D. 36, LL. 44 und 13, R. 38, T. 48, PP. 33, 42, 51, 47 und 32. S. Partie: K. 7, D. 54, RR. 4 und 39, TT. 2 und 45, PP. 17, 18, 11, 30, 15 und 16.

W. 36-4 +. S. 2-4. W. 44-35 +. S. 7-8. W. 38-23 +. S. 16-23. W. 32-23 +. S. 39-24. W. 48-24 +. S. 15-24. W. 13-22 ∓.

61.

Stellung. W. Partie: K. 24, T. 38, PP. 22, 23 und 32. S. Partie: K. 8, TT. 7 und 55, PP. 20 und 43.

W. 22-14. S. 7-23 +. W. 32-23. S. 55-56 +. W. 24-31. S. 56-55 +. W. 31-22.

Die S. Partie ziehe was sie wolle, so geht der P. 14 zur Dame und giebt ∓.

Uebrigens giebt Stamma noch 2 andere Arten zu spielen an; allein beide sind (vermuthlich durch eingeschlichene Druckfehler) unrichtig und also für Schachspielliebhaber unbrauchbar.

62.

Stellung. W. Partie: K. 62, RR. 34 und 29, TT. 60 und 13, PP. 26, 35, 54 und 47. S. Partie: K. 2, L. 15, R. 53, TT. 1 und 7, PP. 18, 11, 46, 39 und 56.

W. 34-19 +. S. 2-10. W. 13-11 +. S. 10-11. W. 60-12 +. S. 11-3. W. 19-13 +. S. 3-2. W. 29-19 ∓.

63.

Stellung. W. Partie: K. 63, LL. 25 und 62, RR. 28 und 38, T. 52, PP. 34, 35 und 47. S. Partie: K. 1, D. 46, R. 30, TT. 2 und 58, PP. 10, 19 und 39.

W. 28-11 +. S. 1-9. W. 25-18 +. S. 9-18. W. 35-27 +. S. 18-11. W. 38-21 +. S. 11-3. W. 52-4 ∓.

64.

Stellung. W. Partie: K. 64, RR. 36 und 21, TT. 1 und 38, PP. 55 und 48. S. Partie: K. 16, L. 37, R. 45, TT. 42 und 52, PP. 35, 28 und 24.

W. 1-9 +. S. 16-23. W. 9-15 +. S. 23-32. W. 38-40 +. S. 32-40. W. 36-30 +. S. 37-30. W. 55-47 +. S. 40-48. W. 21-38 ∓.

65.

Stellung. W. Partie: K. 59, R. 52. S. Partie: K. 57, P. 41.

W.

W. 52-42 +. S. 57-49. W. 42-27. S. 49-57. W. 59-51. S. 57-49. W. 27-44. S. 49-57. W. 44-59. S. 41-49. W. 59-42 ∓.

66.

Stellung. W. Partie: K. 28, L. 32, R. 19, P. 20. S. Partie: K. 12, L. 15, R. 54, PP. 18, 47 und 56.

W. 32-5 +. S. 12-5. W. 28-21. S. 15-24.

Wenn die S. Partie, ſtatt dieſen Zug zu machen, mit ihrem P. 56 zur Dame gefahren wäre, ſo hätte der W. P. im folgenden Zug + und im nachfolgenden ∓ gegeben.

W. 20-12 +. S. 5-6, W. 21-22. S. 54-37 +. W. 22-23.

Die S. Partie ziehe nun, was ſie will, der W. P. geht zur Dame. Springt das S. R. nicht nach 20, ſo iſt auf der Stelle ∓; zieht es aber dahin, und bedeckt das +, ſo wiederholt die W. D. auf dem Feld 13, dann auf dem Feld 14 das +, und giebt endlich auf dem Felde 16 ∓.

67.

Stellung. W. Partie: K. 60, TT. 6 und 40. S. Partie: K. 44, D. 47, PP. 35 und 52.

W. 6-4 +. S. 44-45. W. 40-48. S. 47-48. W. 4-44 +.

Die W. Partie zwingt alſo ihren Gegner, auch ihren lezten T. zu nehmen, ſonſt wäre die S. D. verloren. Auf dieſe Art iſt die W. Partie Pat, und alſo das Spiel remiſe.

Eine andere Art zu spielen.

W. 6-4 +. S. 44-43. W. 40-48. S. 47-48. W. 4-44 +. S. 43-50. W. 44-48. S. 35-43. W. 48-64. S. 50-42. W. 60-53. S. 42-50. W. 53-44. S. 50-42. W. 64-58 +. S. 42-49. W. 44-51 ꝛc.

Nun sind beide PP. verloren, wonach der W. T. ohne Mühe das ∓ erwirken kann.

68.

Stellung. W. Partie: K. 32, L. 18, R. 31, T. 23, PP. 25, 22, 39 und 24. S. Partie: K. 6, R. 52, TT. 58 und 3, PP. 17, 51, 28 und 37.

W. 23-7 +. S. 6-7. W. 24-16 +. S. 7-8. W. 32-23. S. 3-6. W. 18-27. S. 58-2. W. 22-14. S. 6-7 +. W. 14-7 (wird zur Dame) +. S. 2-7 +. W. 23-24 ꝛc.

Die S. Partie ziehe was sie wolle, so giebt im folgenden Zuge das R. oder der L. ∓.

69.

Stellung. W. Partie: K. 61, R. 21, TT. 10 und 62, P. 23. S. Partie: K. 8, RR. 22 und 7, TT. 49 und 55, P. 42.

W. 62-64 +. S. 55-56. W. 10-16 +. S. 56-16. W. 23-15 ∓.

70.

Stellung. W. Partie: K. 14, L. 34, R. 21, PP. 38 und 39. S. Partie: K. 24, RR. 42 und 46, T. 59, PP. 33, 44 und 53.

W.

W. 34-6 +. S. 24-16. W. 6-15. S. 46-29 +. W. 15-29. S. 59-11 +. W. 29-11. S. 53-61 (wird zur Dame). W. 21-6 +. S. 16-8. W. 39-31. S. 44-52. W. 31-23. S. 61-5 +. W. 14-5. S. 8-15. W. 11-29 +. S. 15-24. W. 23-15. S. 52-60 (wird zur Dame). W. 15-7 (wird zur Dame). S. 60-32 +. W. 5-13. S. 32-40 +. W. 29-22. S. 40-61 +. W. 13-14.

Nun da die S. Partie kein + mehr geben kann, spiele sie was sie wolle, so wird sie im nächstfolgenden Zuge ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 34-6 +. S. 24-16. W. 6-15. S. 46-29 +. W. 15-29. S. 59-11 +. W. 29-11. S. 53-61 (wird zur Dame). W. 21-6 +. S. 16-8. W. 39-31. S. 44-52. W. 31-23. S. 61-5 +. W. 14-5. S. 52-60. (wird zur Dame) W. 11-29 +. S. 8-7. W. 6-16. S. 60-53. W. 16-22 +. S. 7-8. W. 5-6.

Geht die S. D. nach 55, so giebt der W. L. ∓; indem das R. wegspringt; spielt die S. Partie sonst was sie will, so giebt der P. 23 ∓. Wie aber, wenn im letzten Zuge der S. K. statt nach 8, nach 15 gezogen hätte? Gewiß würde die W. Partie den Sieg nicht erhalten haben.

71.

Stellung. W. Partie: K. 14, L. 52, R. 21, T. 22, P. 31. S. Partie: K. 16, L. 27, TT. 3 und 64, PP. 54 und 24.

Eine andere Art zu spielen.

W. 6-4 +. S. 44-43. W. 40-48. S. 47-48. W. 4-44 +. S. 43-50. W. 44-48. S. 35-43. W. 48-64. S. 50-42. W. 60-53. S. 42-50. W. 53-44. S. 50-42. W. 64-58 +. S. 42-49. W. 44-51 ꝛc.

Nun sind beide PP. verloren, wonach der W. T. ohne Mühe das ∓ erwirken kann.

68.

Stellung. W. Partie: K. 32, L. 18, R. 31, T. 23, PP. 25, 22, 39 und 24. S. Partie: K. 6, R. 52, TT. 58 und 3, PP. 17, 51, 28 und 37.

W. 23-7 +. S. 6-7. W. 24-16 +. S. 7-8. W. 32-23. S. 3-6. W. 18-27. S. 58-2. W. 22-14. S. 6-7 +. W. 14-7 (wird zur Dame) +. S. 2-7 +. W. 23-24 ꝛc.

Die S. Partie ziehe was sie wolle, so giebt im folgenden Zuge das R. oder der L. ∓.

69.

Stellung. W. Partie: K. 61, R. 21, TT. 10 und 62, P. 23. S. Partie: K. 8, RR. 22 und 7, TT. 49 und 55, P. 42.

W. 62-64 +. S. 55-56. W. 10-16 +. S. 56-16. W. 23-15 ∓.

70.

Stellung. W. Partie: K. 14, L. 34, R. 21, PP. 38 und 39. S. Partie: K. 24, RR. 42 und 46, T. 59, PP. 33, 44 und 53.

W.

W. 34-6 +. S. 24-16. W. 6-15. S. 46-29 +. W. 15-29. S. 59-11 +. W. 29-11. S. 53-61 (wird zur Dame). W. 21-6 +. S. 16-8. W. 39-31. S. 44-52. W. 31-23. S. 61-5 +. W. 14-5. S. 8-15. W. 11-29 +. S. 15-24. W. 23-15. S. 52-60 (wird zur Dame). W. 15-7 (wird zur Dame). S. 60-32 +. W. 5-13. S. 32-40 +. W. 29-22. S. 40-61 +. W. 13-14.

Nun da die S. Partie kein + mehr geben kann, spiele sie was sie wolle, so wird sie im nächstfolgenden Zuge ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 34-6 +. S. 24-16. W. 6-15. S. 46-29 +. W. 15-29. S. 59-11 +. W. 29-11. S. 53-61 (wird zur Dame). W. 21-6 +. S. 16-8. W. 39-31. S. 44-52. W. 31-23. S. 61-5 +. W. 14-5. S. 52-60. (wird zur Dame) W. 11-29 +. S. 8-7. W. 6-16. S. 60-53. W. 16-22 +. S. 7-8. W. 5-6.

Geht die S. D. nach 55, so giebt der W. L. ∓; indem das R. wegspringt; spielt die S. Partie sonst was sie will, so giebt der P. 23 ∓. Wie aber, wenn im letzten Zuge der S. K. statt nach 8, nach 15 gezogen hätte? Gewiß würde die W. Partie den Sieg nicht erhalten haben.

71.

Stellung. W. Partie: K. 14, L. 52, R. 21, T. 22, P. 31. S. Partie: K. 16, L. 27, TT. 3 und 64, PP. 54 und 24.

W. 31-23 +. S. 16-8. W. 23-15 +. S. 8-16. W. 22-24 +. S. 64-24. W. 21-31 +.

72.

Stellung: W. Partie: K. 63, D. 33, L. 37, RR. 43 und 38, TT. 59 und 16, PP. 45 und 55. S. Partie: K. 2, D. 52, L. 15, RR. 47 und 32, TT. 3 und 4, PP. 9, 18, 27, 21, 46 und 23.

W. 33-9 +. S. 2-9. W. 59-57 +. S. 9-2. W. 57-1 +. S. 2-11. W. 43-26 +. S. 11-12. W. 1-9 +. S. 12-5. W. 37-23 +. S. 5-6. W. 16-8 +. S. 15-8. W. 38-21 +. S. 6-7. W. 23-16 +.

73.

Stellung. W. Partie: K. 37, L. 54, T. 60, P. 46. S. Partie: K. 31, R. 40, T. 48, P. 38.

W. 60-63 +. S. 31-32. W. 54-40. S. 48-40. W. 63-7. S. 32-24. W. 7-8 +. S. 24-31.

Stamma setzt ein ꝛc. hinzu. Um den kürzesten Weg zu gehen, so nimmt die W. Partie mit ihrem T. den feindlichen T., der S. K. nimmt den T. wieder, der W. K. nimmt den P. und es kann dem noch übrigen P. nicht fehlen, zur Dame zu gelangen.

74.

Stellung. W. Partie: K. 52, L. 50, P. 10. S. Partie: K. 37, R. 39, PP. 55 und 40.

W. 50-36. S. 37-36. W. 10-2 (wird zur Dame). S. 55-63 (wird zur Dame). W. 2-9 +. ꝛc. Die S. Partie verliert ihre Dame und hiemit auch das Spiel.

75.

Stellung. W. Partie: K. 35, T. 62, PP. 17 und 45. S. Partie: K. 33, T. 58, PP. 42 und 51.

W. 62-59. S. 58-59. W. 17-9. S. 33-41.

Wäre der K. auf seinem Ort geblieben, so hätte ihm der zur Dame zu rückende W. P. ⊤ gegeben.

W. 9-1 (wird zur Dame) +. S. 41-50. W. 1-33. S. 59-60. W. 33-42 +. S. 50-59. W. 35-43. S. 60-52. W. 45-37.

Dieser P. geht nun ungehindert zur Dame; denn verläßt der S. T. seine Direktionslinie nach dem Felde 51, so giebt die W. D. auf eben dem Felde ⊤. Wird der W. P. zum T. umschaffen, so kehrt er nach 61 zurück, und im nächstfolgenden Zuge macht die W. D. ⊤.

Eine andere Art zu spielen.

W. 62-59. S. 33-41. W. 35-43. S. 58-59. W. 17-9. S. 41-33. W. 9-

1 (wird zur Dame) +. S. 33-26. W. 1-10 +. ꝛc.

Augenscheinlich gewinnt die W. Partie.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 62-59. S. 33-41. W. 35-43. S. 48-59. W. 17-9. S. 41-49. W. 9-1 (wird zur Dame) +. S. 49-58. W. 1-41.

Die S. Partie spiele was sie wolle, so giebt die W. D. auf dem Felde 50 ∓.

76.

Stellung. W. Partie: K. 53, D. 29, L. 35, R. 36, TT. 57 und 58, PP. 17, 54 und 47. S. Partie: K. 1, D. 48, RR. 22 und 39, TT. 4 und 16, PP. 9, 30 und 23.

W. 58-2 +. S. 4-2. W. 35-28 +. S. 22-28. W. 29-28 +. S. 16-10. W. 17-10 +. S. 2-10. W. 57-9 +. S. 1-9. W. 28-25 +. S. 9-2. W. 25-4 +. S. 2-9. W. 36-19 +. S. 9-17. W. 4-25 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 58-2 +. S. 4-2. W. 35-28 +. S. 16-10. W. 28-10 +. S. 2-10. W. 17-10 +. S. 1-10. W. 57-58 +. S. 10-3. W. 58-2 +. S. 3-12. W. 2-10 +. S. 12-4. W. 29-13 +.

Wenn Stamma die D. statt hieher, nach 2 gezogen hätte, so wäre auf der Stelle ∓ gewesen.

S. 4-3. W. 13-11 ∓.

Eine

Eine dritte Art zu spielen.

W. 58-2 +. S. 4-2. W. 35-28 +. S. 22-28. W. 29-28 +. S. 2-10. W. 17-10 +. S. 1-2. W. 28-4 +. S. 2-10. W. 57-58 +. S. 10-17. W. 4-20 +. S. 17-25. W. 20-41 ∓.

77.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 33, RR. 35 und 36, T. 49, PP. 26, 37 und 55. S. Partie: K. 4, D. 48, R. 11, TT. 7 und 23, PP. 20, 21, 14 und 40.

W. 36-19 +. S. 4-5. W. 33-1 +. S. 11-1. W. 49-1 +. S. 5-12. W. 1-9 +. S. 12-5. W. 35-20 +. S. 5-6. W. 9-14 ∓.

78.

Stellung. W. Partie: K. 62, D. 25, LL. 17 und 24, R. 11, T. 56, PP. 42, 54 und 47. S. Partie: K. 2, D. 16, L. 13, R. 44, TT. 51 und 8, PP. 9, 20, 46 und 39.

W. 24-45. S. 16-56. W. 45-9 +. S. 2-9. W. 17-3 +. S. 9-2. W. 25-1 +. S. 2-11. W. 1-10 +. S. 11-4. W. 10-12 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 24-45. S. 51-59 +. W. 45-59. S. 16-56. W. 25-26 +. S. 2-11. W. 26-10 +. S. 11-4. W. 10-3 ∓.

79.

Stellung. W. Partie: K. 63, L. 64, RR. 43 und 20, PP. 17, 10 und 27. S. Partie: K. 9, L. 5, RR. 25 und 45, T. 51, PP. 38, 47 und 48.

W. 43-26 +. S. 5-26. W. 20-3 +. S. 9-17. W. 10-2 (wird zum Röβchen) ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 43-26 +. S. 9-17. W. 26-11 +. S. 17-9. W. 20-3 +. S. 9-2. W. 11-17 ∓.

80.

Stellung. W. Partie: K. 43, PP. 33 und 35. S. Partie: K. 27, P. 31.

W. 33-25. S. 31-39. W. 43-44. S. 39-47. W. 44-53. S. 27-19. W. 53-46. S. 19-10. W. 35-27. S. 10-17. W. 27-19. S. 17-9. W. 46-47. (Einer der W. PP. kommt zur Dame, und gewinnt das Spiel.)

81.

Stellung. W. Partie: K. 25, T. 59, PP. 17 und 18. S. Partie: K. 1, T. 6, PP. 39 und 48.

W. 59-3 +. S. 6-3. W. 18-10 +. S. 1-2. W. 25-18. S. 3-19 +. W. 18-19. S. 48-56. W. 19-18. S. 56-64 (wird zur Dame). W. 17-9 ∓.

Eine

Eine andere Art zu ſpielen.

W. 59-3 +. S. 6-3. W. 18-10 +. S. 1-2. W. 25-18. S. 3-19 +. W. 18-19. S. 2-9. W. 19-11. S. 48-56. W. 10-2 (wird zur Dame) +. S. 9-17. W. 2-18 +.

82.

Stellung. W. Partie: K. 46, R. 34, T. 22, PP. 42, 35, 39 und 32. S. Partie: K. 1, D. 29, PP. 18, 11, 38, 31 und 24.

W. 22-6 +. S. 1-10. W. 6-2 +. S. 10-2. W. 34-19 +. S. 2-10. W. 19-29. ꝛc.

Nun, da die S. D. verloren gegangen iſt, iſt der Sieg auf der Seite der W. Partie; dennoch iſt nicht zu läugnen, daß noch viele Züge erfordert werden, um das Spiel zu endigen; zuförderſt muß das R. nach 14 ſpringen, dann den P. 24 nehmen, um dem W. P. 32 den Weg zur Dame zu öffnen.

83.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 42, L. 51, RR. 36 und 29, TT. 53 und 62, PP. 33, 26 und 54. S. Partie: K. 5, D. 40, LL. 12 und 6, RR. 34 und 22, TT. 3 und 8, PP. 25, 10, 11, 14 und 39.

W. 42-14 +. S. 5-4. W. 36-21 +. S. 12-21. W. 62-60 +. S. 34-28. W. 60-28 +. S. 21-28. W. 14-28 +. S. 22-28. W. 29-14 +. S. 4-12. W. 51-30 +.

Eine andere Art zu spielen.

W. 42-14 +. S. 5-4. W. 36-21 +. S. 12-21. W. 62-60 +. S. 34-28. W. 14-12 +. S. 21-12. W. 29-14 ∓. Hätte die S. Partie die W. D., statt mit ihrem L. zu nehmen, mit ihrem R. 22 genommen, so wäre sie nicht ∓ geworden; vielmehr hätte sie selbst ihren Gegner sicher überwunden.

84.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 39, L. 44, R. 30, T. 64, PP. 54 und 47. S. Partie: K. 7, D. 28, L. 19, TT. 9 und 6, PP. 22 und 15.

W. 30-13 +. S. 9-13. W. 44-16 +. S. 7-14. W. 16-23 +. S. 14-7. W. 64-8 +. S. 7-8. W. 39-40 +. S. 8-7. W. 40-16 ∓.

85.

Stellung. W. Partie: K. 52, L. 29, P. 27. S. Partie: K. 58, PP. 49 und 18.

W. 29-57. S. 58-57. W. 52-51. S. 18-26.

Es stand also gleichwohl in der Macht der S. Partie, ihren Gegner roi depouillé und in der Folge ∓ zu machen, wenn der S. P. den W. genommen hätte, oder die S. Partie wäre wenigstens Pat geworden, wenn der W. K. die Felder 51 und 59 nicht hätte verlassen wollen.

W. 27-19. S. 26-34. W. 19-11. S. 34-42 +. W. 51-43. S. 57-58. W. 11-3.

(wird

(wird zur Dame) S. 49-57 (wird zur Dame). W. 3-51 ∓.

86.

Stellung. W. Partie: K. 31, T. 49, PP. 22 und 15. S. Partie: K. 14, L. 39, PP. 11 und 52.

W. 15-7 (wird zur Dame) +. S. 14-7. W. 31-23. S. 29-20. W. 49-1 +. S. 20-6. W. 22-14 +. S. 7-8. W. 1-6 ∓.

87.

Stellung. W. Partie: K. 29, T. 16, P. 20. S. Partie: K. 4, L. 39.

W. 16-40. S. 39-60. W. 40-36. S. 60-42. W. 20-12. S. 42-51. W. 29-20. S. 51-30. W. 36-38. S. 30-12. W. 38-6 +. S. 12-5. W. 6-8. S. 4-3. W. 8-5. ꝛc.

88.

Stellung. W. Partie: K. 22, T. 57, PP. 38 und 23. S. Partie: K. 5, T. 64, PP. 30 und 55.

W. 57-63. S. 64-63. W. 23-15. S. 63-62. W. 15-7 (wird zur Dame) +. S. 5-12. W. 7-28 +.

Nun iſt der P. 55 verloren, und das Spiel muß ohnfehlbar von der W. Partie gewonnen werden.

89.

Stellung. W. Partie: K. 47, L. 51, R. 30, T. 61, PP. 46, 39 und 40. S. Partie:

K. 7, D. 14, R. 34, PP. 43, 22, 15 und 16.

W. 51-42. S. 14-42. W. 61-5 +. S. 7-14. W. 30-20 +. S. 14-23. W. 40-32 +. S. 23-31. W. 46-38 +. S. 31-24. W. 20-30 ∓.

Eine andere Art zu ſpielen.

W. 51-42. S. 34-28. W. 42-28. S. 14-28. W. 30-13 +. ꝛc.; da die S. D. verloren iſt.

90.

Stellung. W. Partie: K. 20, R. 1, PP. 19 und 40. S. Partie: K. 4, L. 21, PP. 50 und 43.

W. 19-11 +. S. 4-3. W. 1-18 +. S. 3-10. W. 20-21. S. 50-58. (wird zur Dame). W. 11-3 (wird zur Dame) +. S. 10-18. W. 3-2 +. ꝛc., da die S. D. verloren iſt.

Eine andere Art zu ſpielen.

W. 19-11 +. S. 4-3. W. 1-18 +. S. 3-10. W. 20-21. S. 10-11. W. 18-28 +. S. 11-19. W. 28-43. S. 19-27. W. 43-33 +. S. 27-34. W. 33-50. ꝛc.

91.

Stellung. W. Partie: K. 55, D. 45, R. 40, TT. 62 und 24, PP. 26 und 47. S. Partie: K. 7, D. 28, L. 27, R. 33, TT. 13 und 6, PP. 18, 37 und 23.

W. 24-8 +. S. 7-8. W. 45-24 +. S. 13-16. W. 62-6 +. S. 27-6. W. 24-6 +. S. 28-7. W. 40-23 ∓.

92.

Stellung. W. Partie: K. 58, D. 43, R. 22, TT. 60 und 64, PP. 49, 50, 29, 38 und 32. S. Partie: K. 15, D. 27, R. 35, TT. 10 und 8, PP. 17, 34, 21, 14 und 23.

W. 32-24 +. S. 8-24. W. 64-24. S. 34-43. W. 24-16 +. S. 15-6. W. 60-4 +. S. 6-13. W. 4-5 ∓.

Eine andere Art zu spielen.

W. 32-24 +. S. 15-6. W. 60-4 +. S. 6-13. W. 4-8. S. 27-19. W. 43-35. S. 19-64 +. W. 35-59. ꝛc.

Nun, da die S. D. nicht mehr auf das Feld 19 kann, um das Feld 5 zu vertheidigen, so giebt der W. T. auf eben dem leztbenannten Felde ∓.

93.

Stellung. W. Partie: K. 48, D. 11, L. 35, T. 17, PP. 33, 50, 46 und 55. S. Partie: K. 8, D. 24, R. 30, T. 22, PP. 34, 51, 15 und 32.

W. 11-3 +. S. 8-16. W. 35-14. S. 22-14.

Daß die S. Partie durch diesen Zug ihre D. preis giebt, geschieht, weil sonst die W. D. auf dem Felde 7 ∓ gäbe.

W. 17-24 +. S. 30-24. W. 3-51 + ꝛc.

Das Spiel ist zwar noch lange nicht am Ende; doch ist der Sieg der W. Partie gewiß; denn der P. 33 wird entweder zur Dame gelangen, oder er muß gegen einen S. Hauptstein abgetauscht werden.

Eine

Eine andere Art zu spielen.

W. 11-3 +. S. 8-16. W. 35-14. S. 30-13. W. 3-51 +. S. 13-23. W. 14-23. +. S. 22-23. W. 51-23 +. S. 24-23. W. 17-23. S. 16-23. W. 33-25. ꝛc. Der P. geht ungehindert zur Dame, und macht alsdann ⊤.

Eine dritte Art zu spielen.

W. 11-3 +. S. 8-16. W. 35-14. S. 24-38. W. 3-7 +. S. 16-24. W. 7-8 +. S. 24-31. W. 8-32 ⊤.

(Die vierte Art des 93ten Spiels ist beim Stamma fehlerhaft, und also nicht brauchbar.)

94.

Stellung. W. Partie: K. 49, D. 26, R. 28, T. 9, PP. 50 und 56. S. Partie: K. 3, D. 21, L. 24, TT. 19 und 5, PP. 43 und 46.

W. 26-10 +. S. 3-4. W. 9-1 +. S. 19-3. W. 10-11 ⊤.

Eine andere Art zu spielen.

W. 26-10 +. S. 3-4. W. 9-1 +. S. 21-3. W. 10-19. S. 3-1 +. W. 19-1 +. S. 4-12. W. 28-22 +. ꝛc. Nun ist der S. T. verloren.

95.

Stellung. W. Partie: K. 61, D. 14, L. 59, R. 31, T. 62, PP. 28 und 22. S. Partie:

tie: K. 8, D. 55, L. 24, TT. 1 und 56, PP. 15 und 16.

W. 14-7 +. S. 8-7.

Hätte der T. die D. genommen, so wäre vom W. R. auf dem Felde 14 ∓ erfolgt.

W. 22-14 +. S. 7-6. W. 59-41 +. S. 1-41. W. 31-21 +. S. 6-13. W. 14-6 (wird zur Dame) +. S. 13-12. W. 62-14 (oder auch 6-4) ∓.

96.

Stellung. W. Partie: K. 61, LL. 55, R. 29, TT. 46 und 64, PP. 26, 39 und 34. S. Partie: K. 8, L. 27, R. 36, TT. 49 und 51, PP. 18, 15 und 16.

W. 46-6 +. S. 27-6. W. 29-23 +. S. 16-23. W. 32-23 +. S. 8-7. W. 55-28 +. S. 36-21. W. 28-21 ∓.

97.

Stellung. W. Partie: K. 63, L. 42, R. 16, TT. 57 und 53, PP. 35, 38 und 39. S. Partie: K. 14, D. 10, TT. 6 und 8, PP. 22 und 15.

W. 57-9. S. 10-9 +. W. 35-27 +. S. 14-23. W. 38-30 +. S. 23-16. W. 53-56 ∓.

Wäre der S. K., statt das R. zu nehmen, nach 24 gezogen, so wäre er eben so wohl ∓ geworden.

98.

Stellung. W. Partie: K. 55, R. 45, TT. 60 und 8, PP. 53, 46, 47 und 56. S. Partie: K. 29, L. 28, R. 4, TT. 25 und 58, PP. 49, 20, 22 und 23.

W. 8-5 +. S. 4-21. W. 45-39 +. S. 29-30. W. 60-28 +. S. 25-28. W. 53-37 +. S. 30-31. W. 56-40 +. S. 31-32. W. 5-8 ∓.

99.

Stellung. W. Partie: K. 63, D. 29, L. 50, R. 39, T. 62, PP. 26, 35 und 31. S. Partie: K. 16, D. 48, L. 10, TT. 12 und 6, PP. 9, 18, 23 und 40.

W. 29-8 +. S. 6-8. W. 39-22 +. S. 16-15. W. 22-12 +. S. 15-7. W. 62-6 +. S. 7-16. W. 6-14 +. (Warum nicht lieber 6-8 ∓.) S. 16-7. W. 14-15 ∓.

100.

Stellung. W. Partie: K. 59, L. 63, P. 46. S. Partie: K. 57, RR. 33 und 43, PP. 49 und 38.

W. 63-36. S. 33-50. W. 59-51.

Wenn, ſtatt dieſes Zugs, der L. das R. genommen hätte, ſo wäre die S. Partie Pat. Dieſes wird in den künftigen Zügen noch oft der Fall ſeyn.

S. 50-60. W. 36-15.

Die

Die W. Partie hätte, ſtatt dieſes Zugs, beide RR. für ihren L. abtauſchen können; allein dadurch hätte es der S. Partie nicht fehlen können, ihren P. 49 zur Dame zu bringen.

S. 60-45 +. W. 51-59. S. 45-60. W. 15-29. S. 60-50. W. 59-51. S. 50-60. W. 29-38. S. 60-50. W. 38-29. S. 50-60. W. 46-38. S. 60-45 +. W. 51-59. S. 45-60. W. 38-30. S. 60-50. W. 59-51. S. 50-60. W. 30-22. S. 60-45 +. W. 51-59. S. 45-60. W. 22-14. S. 60-50. W. 59-51. S. 50-60. W. 14-6 (wird zur Dame, und erhält ſo, nach einem langen Ringen, den Sieg.)

Nachricht für den Buchbinder.

Das gröſſere Kupfer, welches das Schachbrett vorſtellt, wird nicht beigebunden, ſondern auf Pappe gezogen, nach Belieben des Bucheigenthümers, entweder in einem Stücke, oder ſo, daß man es doppelt, vierfach, oder achtfach zuſammenlegen könne. Wie es zu machen ſey, um es achtfach zuſammenſchlagen zu können, dieſes findet man in einer Anmerkung Seite 23. So kann auch nach deſſelben Belieben dieſes Schachbrett mit einer blaß- und grasgrünen, oder auf Holzart mit einer gelben und braunen Farbe illuminirt werden; nur müſſen die kleinen ſchwarzen und weißen Felder, worauf die Zahlen ſtehen, mit keiner Farbe bedeckt werden.

Das andere Kupfer wird der Seite 13 gegenüber eingebunden.

Ferner ist bey mir zu haben:

Kindermann (F. K.) geographisches Handbuch von Frankreich nach der neuesten Verfassung und Zergliederung dieses Reichs; Mit einer Karte, welche alle Departemente und Distrikte enthält. 8. 1791. 30 kr. oder 8 ggr.

— — historischer und geographischer Abriß des Herzogthums Steyermark. Dritte und ganz umgearbeitete Auflage, mit einer Karte. gr. 8. 1787. 1 fl. 15 kr. oder 20 ggr.

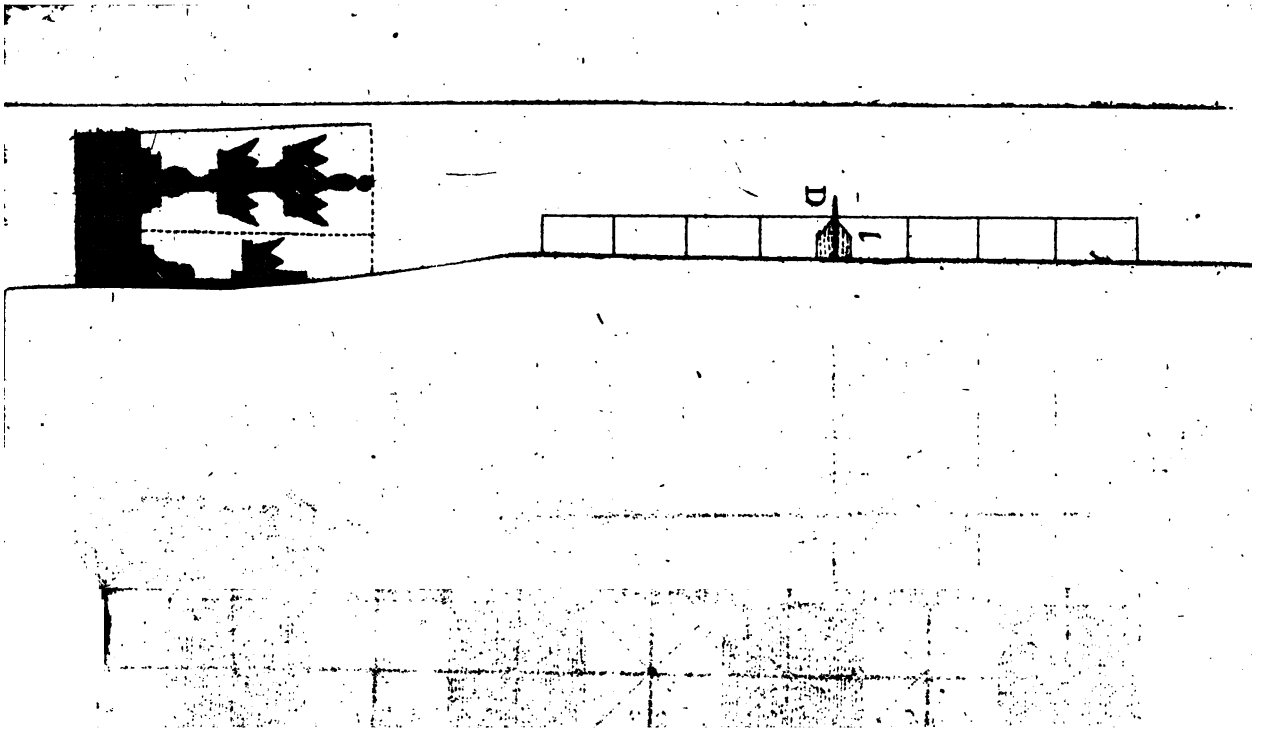
— — Der Freund des Steyermärkischen Volks. Beiträge zur Verbreitung gemeinnütziger Kenntnisse unter demselben. 4 Bände. 8. 1787. 2 fl. oder 1 Rthlr. 8 ggr.

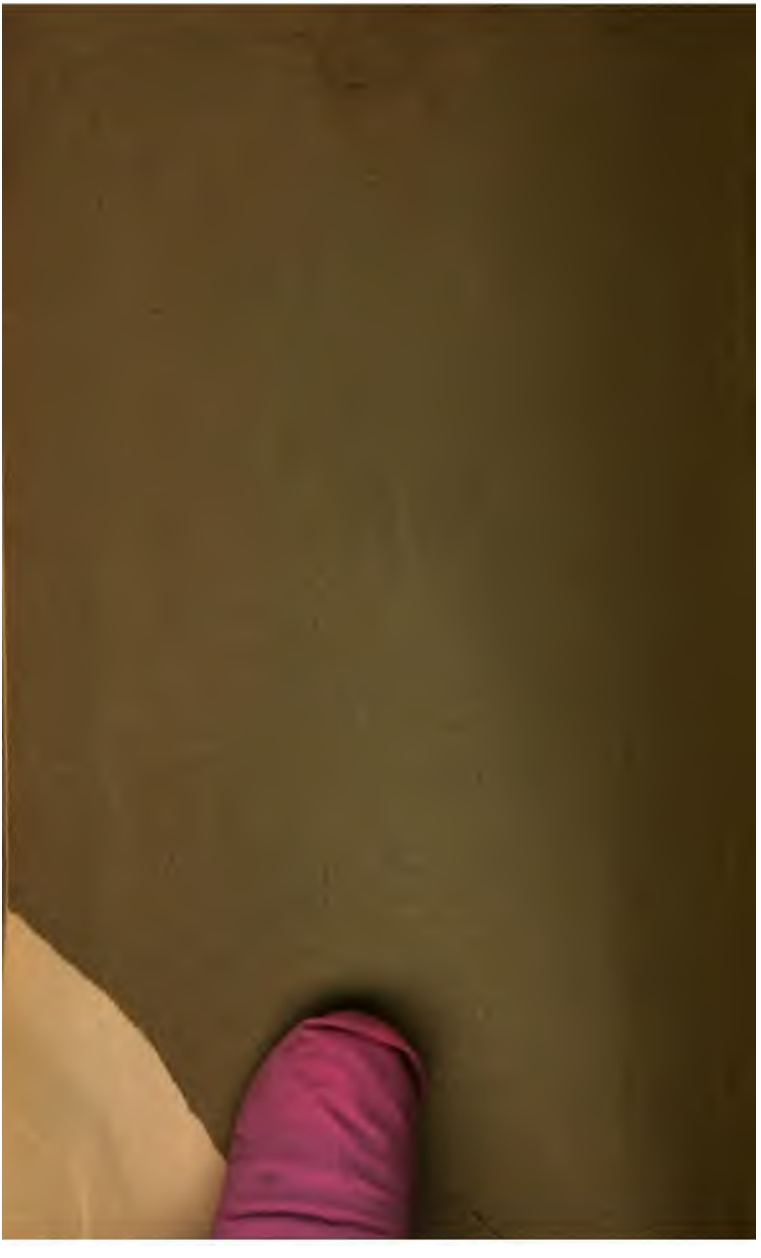
— — Beiträge zur Vaterlandskunde für Innerösterreichs Einwohner. 2 Bände, gr. 8. 1791. 4 fl. oder 2 Rthlr. 16 ggr.

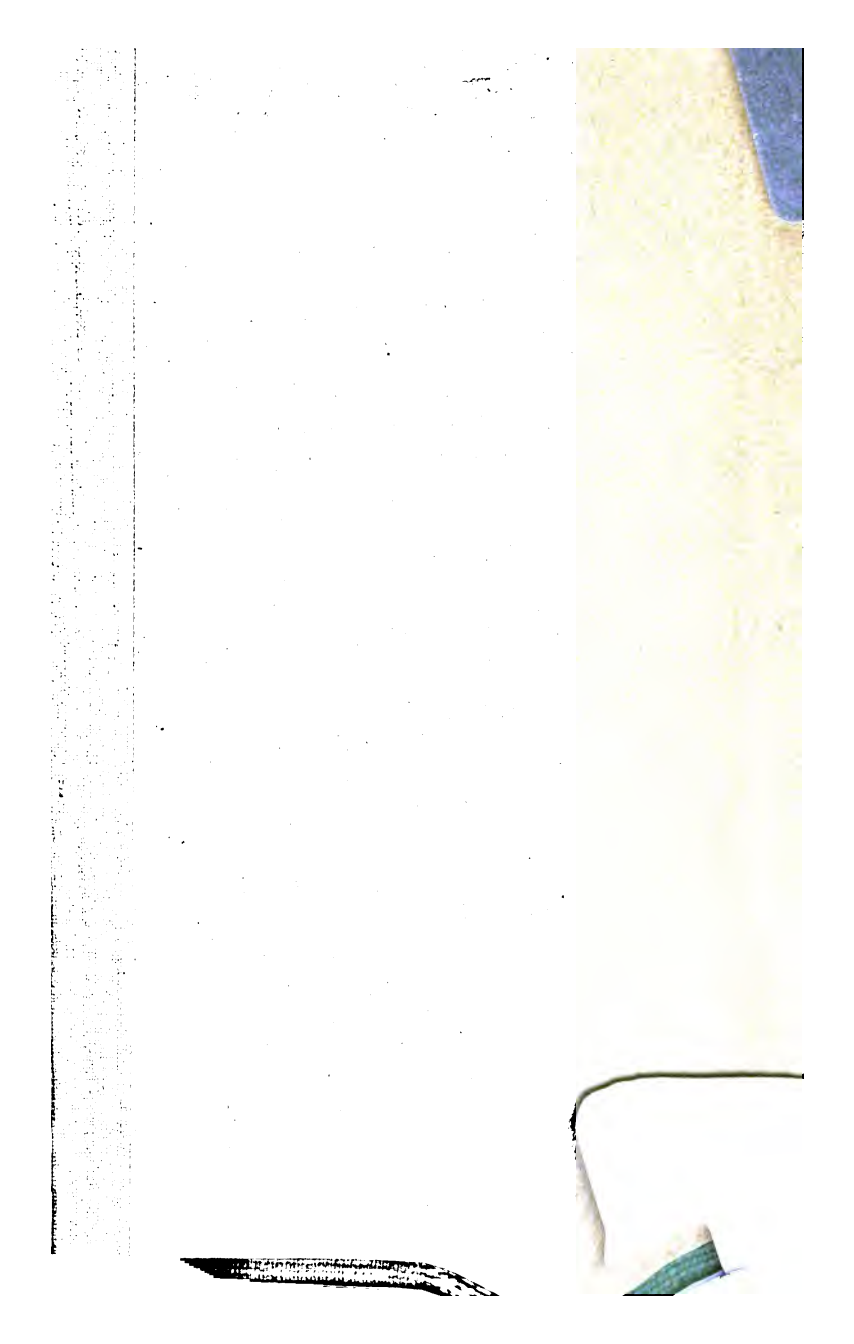
Wanggo (C.) practische Anleitung die Werbbezirks-Geschäfte in Innerösterreich nach Vorschrift der ergangenen Gesetze zu besorgen. 3 Bände mit Titelkupfer und vielen Tabellen. 8. Grätz 1800. 5 fl. Blausteif mit Titel gebunden 6 fl.

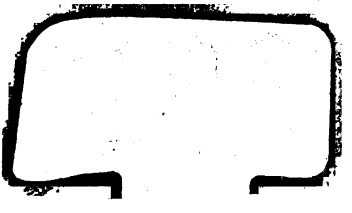
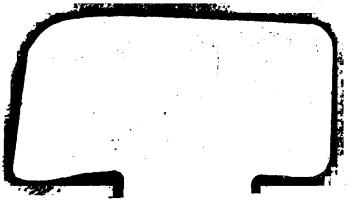
Schlegel (Fr. A.) practische Anleitung zur Deutschen Rechtschreibung nach Adelungischen Grundsätzen, durch das Diktiren solcher Sätze, deren jeder insonderheit auf eine einzelne Regel derselben anwendbar verfasset ist, um dadurch die Anwendung der Regeln ungemein zu erleichtern und noch geläufiger zu machen. Samt 232 hierzu anwendbaren Beyspielen in ganzen Sätzen, meistens moralischen oder andern nützlichen Inhaltes. 8. 1798. 18 kr.

Manis (Fr. Xav.) Rechtschreibungs-Uebungen in 412 Sätzen, über gleich- und ähnlichlautende Wörter in alphabetischer Ordnung, so wie sie, um ihre verschiedene Bedeutung verständlich zu machen, im Schreiben unterschieden werden müssen. Für jeden, der sich in der Rechtschreibung befestigen will; besonders aber zur Bequemlichkeit der Schul- u. Hauslehrer zum Diktiren, und zum Nachlesen für ausgetretene Schüler und Schülerinnen. 1806. 15 kr.







JUN 0

JUN 0